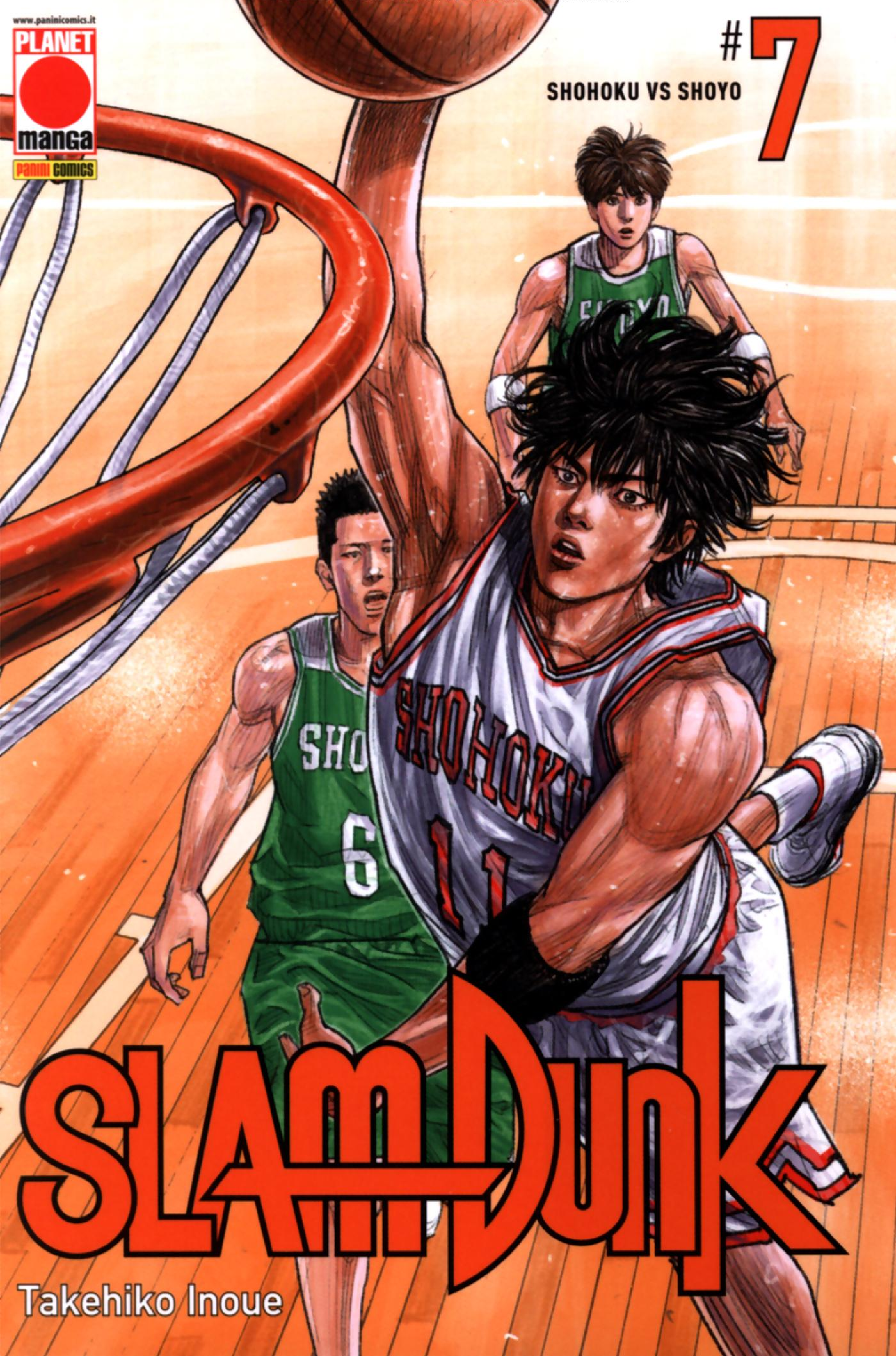
SEGUITECI SU @WICKED_MANGA



Takehiko Inoue inizia la carriera come assistente di Tsukasa Hojo nel 1988. Nello stesso anno debutta sulle pagine di *Weekly Shonen Jump* con la storia breve *Kaede Purple*, che si aggiudica il 35° Tezuka Award. Nel 1990 inizia la serializzazione di *Slam Dunk*, incontrando uno straordinario successo di pubblico e critica che lo consacra a livello internazionale. L'interesse per il basket si traduce successivamente nell'opera fantascientifica *Buzzer Beater* (1997) e nella fortunata serie *Real* (2001), dedicata alla pallacanestro in carrozzina. Nel 1998 ha inizio la pubblicazione dell'acclamata opera storica *Vagabond*, premiata nel 2000 con il Kodansha Manga Award e nel 2002 con l'Osamu Tezuka Cultural Prize.

Cover Design: Mitsuru Kobayashi (GENIALÒIDE, INC.)
© Takehiko Inoue and I.T. Planning, Inc.

SLAM DUNK

Takehiko Inoue

#7

www.paninicomics.it
PLANET manga
PANINI COMICS

SHOHOKU VS SHOYO
#7
Takehiko Inoue
SLAM DUNK

RYONAN

SCUOLA SUPERIORE RYONAN
Club di Basket

3° anno | #4 | C

Uozumi
Capitano della squadra e grande rivale di Akagi. Alto 2 m.

2° anno | #7

Sendo
Un asso di livello superiore. È un tipo flemmatico.

KAINAN

ISTITUTO SUPERIORE KAINAN
Club di Basket

2° anno **Jin**
Un tipo gentile, premuroso con i compagni più piccoli.

1° anno

Nobunaga Kiyota
Si autodefinisce "Number One Rookie".

Maki
Sia nell'aspetto che nelle maniere non sembra uno studente delle superiori, ma un uomo adulto.

SHOYO

Hanagata
Un giocatore dall'altezza pari a quella di Uozumi.

SCUOLA SUPERIORE SHOYO
Club di Basket

La storia finora
STORY

Durante la rissa con i teppisti che hanno invaso la palestra, Kogure rivela che Hisashi Mitsui era un promettente membro della squadra di basket. Nominato MVP alle medie, Mitsui aveva rifiutato prestigiose offerte pur di giocare nel club dello Shohoku, spinto da ammirazione e riconoscenza verso il coach Anzai, che lo aveva motivato durante la finale in cui era stato consacrato come superstar. A causa di un infortunio, Mitsui si era dovuto allontanare dai campi da gioco e la frustrazione nell'assistere all'ascesa del suo rivale Akagi lo ha condotto sulla cattiva strada, portandolo a prendersela con la nuova promessa Miyagi. Con l'arrivo in palestra di Anzai, Mitsui ammette infine il suo mai dimenticato amore per il basket, decidendo di cambiare vita e tornare in squadra, mentre Yohei, Hotta e gli altri della truppa si assumono tutta la colpa della rissa per evitare lo scioglimento del club. Si alza ora il sipario sulle qualificazioni per l'inter-high. Lo Shohoku avanza, nonostante Hanamichi collezioni solo falli ed espulsioni. La nuova formazione dà prova di grandi doti, ma per accedere alla fase finale bisogna affrontare una delle teste di serie del torneo: il fortissimo Shoyo.

1° anno

Haruko Akagi
È la sorella minore del capitano Akagi. Prova un amore non corrisposto per Rukawa.

PERSONAGGI
CHARACTERS

3° anno | #4 | C

Takenori Akagi
Proveniente dalle medie Kitamura. È un capitano apprezzato a livello nazionale. 197 cm x 90 kg.

1° anno | #11 | F

Kaede Rukawa
Un super rookie che costituisce una forza importante della squadra, nonostante sia solo del 1° anno. 187 cm x 75 kg.

2° anno | #7 | PG

Ryota Miyagi
Un giocatore molto abile, dotato di gran velocità. È innamorato di Ayako. 168 cm x 59 kg.

3° anno | #14 | GF

Hisashi Mitsui
Ai tempi delle medie Takeishi era stato nominato MVP. È tornato in squadra dopo un periodo di scoraggiamento. 184 cm x 70 kg.

3° anno | #5

Kiminobu Kogure
Proveniente dalle medie Kitamura. Vicecapitano col ruolo di supervisore.

1° anno | #10

Hanamichi Sakuragi
Un principiante che ha iniziato a giocare a basket alle superiori, per amore di Haruko Akagi. La sua caratteristica distintiva sono i capelli rossi. 188 cm x 83 kg.

Coach

Professor Anzai
Un tempo era un coach spietato. Adesso è un bonaccione.

2° anno | Manager

Ayako
Sostiene la squadra dietro le quinte. Premurosa come una sorella maggiore.

SCUOLA SUPERIORE SHOHOKU
Club di Basket

SHOHOKU

* C= Center - F= Forward - GF= Guard/Forward - PG= Point Guard

PERSONAGGI

CHARACTERS

3° anno | #4 | C

Takenori Akagi

Proveniente dalle medie Kitamura. È un capitano apprezzato a livello nazionale. 197 cm x 90 kg.

1° anno | #11 | F

Kaede Rukawa

Un super rookie che costituisce una forza importante della squadra, nonostante sia solo del 1° anno. 187 cm x 75 kg.

2° anno | #7 | PG

Ryota Miyagi

Un giocatore molto abile, dotato di gran velocità. È innamorato di Ayako. 168 cm x 59 kg.

3° anno | #14 | GF

Hisashi Mitsui

Ai tempi delle medie Takeishi era stato nominato MVP. È tornato in squadra dopo un periodo di scoraggiamento. 184 cm x 70 kg.

3° anno | #5

Kiminobu Kogure

Proveniente dalle medie Kitamura. Vicecapitano col ruolo di supervisore.

1° anno | #10

Hanamichi Sakuragi

Un principiante che ha iniziato a giocare a basket alle superiori, per amore di Haruko Akagi. La sua caratteristica distintiva sono i capelli rossi. 188 cm x 83 kg.

Coach

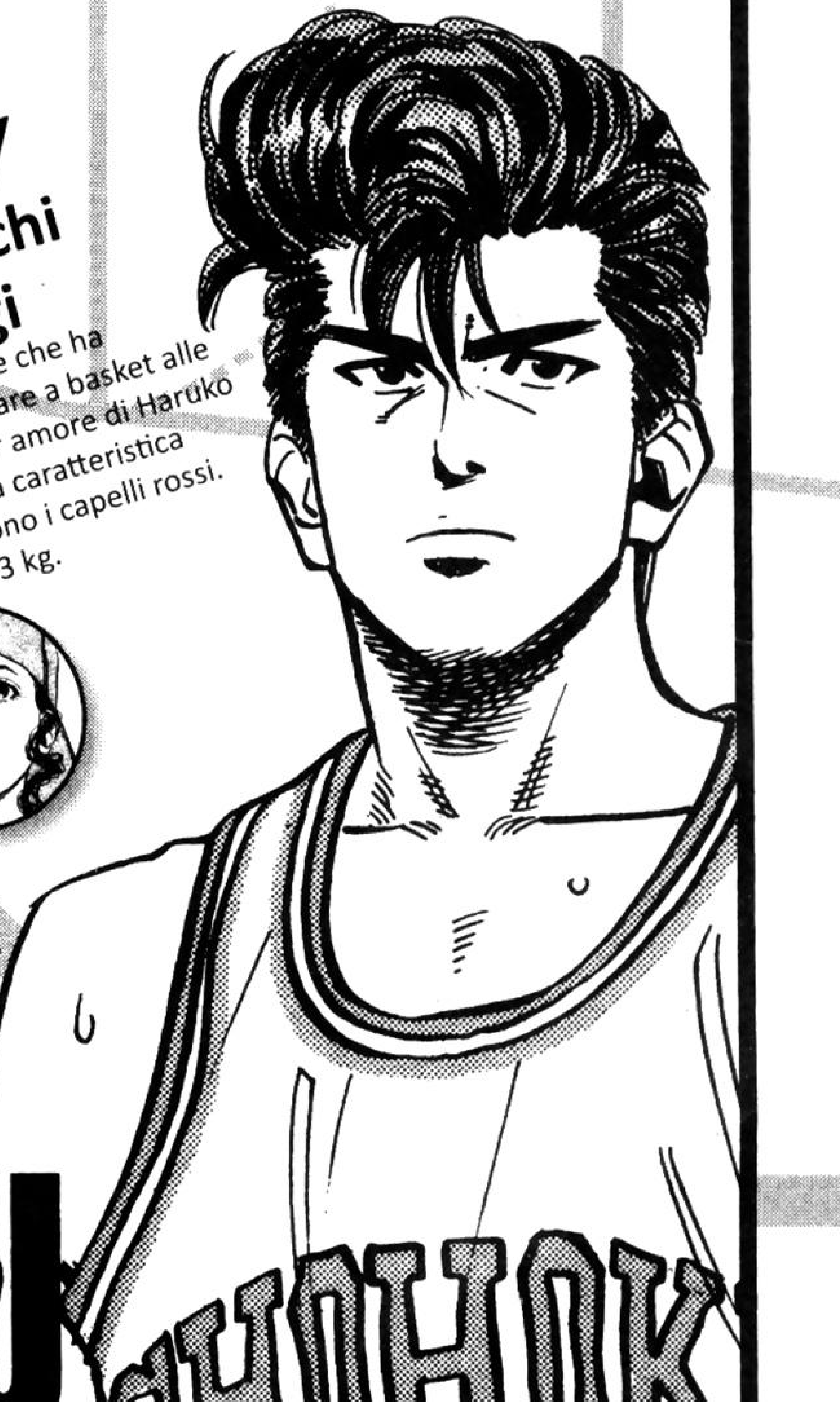
Professor Anzai

Un tempo era un coach spietato. Adesso è un bonaccione.

2° anno | Manager

Ayako

Sostiene la squadra dietro le quinte. Premurosa come una sorella maggiore.



SCUOLA SUPERIORE SHOHOKU
Club di Basket

SHOHOKU

* C= Center - F= Forward - GF= Guard/Forward - PG= Point Guard

RYONAN

SCUOLA SUPERIORE RYONAN
Club di Basket

3° anno
#4 C
Uozumi
Capitano della squadra e grande rivale di Akagi. Alto 2 m.

2° anno
#7
Sendo
Un asso di livello superiore. È un tipo flemmatico.

KAINAN

ISTITUTO SUPERIORE KAINAN
Club di Basket

2° anno
Jin
Un tipo gentile, premuroso con i compagni più piccoli.

1° anno
Nobunaga Kiyota
Si autodefinisce "Number One Rookie".

Maki
Sia nell'aspetto che nelle maniere non sembra uno studente delle superiori, ma un uomo adulto.

Hanagata
Un giocatore dall'altezza pari a quella di Uozumi.

SCUOLA SUPERIORE SHOYO
Club di Basket

SHOYO

La storia finora

STORY

Durante la rissa con i teppisti che hanno invaso la palestra, Kogure rivela che Hisashi Mitsui era un promettente membro della squadra di basket. Nominato MVP alle medie, Mitsui aveva rifiutato prestigiose offerte pur di giocare nel club dello Shohoku, spinto da ammirazione e riconoscenza verso il coach Anzai, che lo aveva motivato durante la finale in cui era stato consacrato come superstar. A causa di un infortunio, Mitsui si era dovuto allontanare dai campi da gioco e la frustrazione nell'assistere all'ascesa del suo rivale Akagi lo ha condotto sulla cattiva strada, portandolo a prendersela con la nuova promessa Miyagi. Con l'arrivo in palestra di Anzai, Mitsui ammette infine il suo mai dimenticato amore per il basket, decidendo di cambiare vita e tornare in squadra, mentre Yohei, Hotta e gli altri della truppa si assumono tutta la colpa della rissa per evitare lo scioglimento del club. Si alza ora il sipario sulle qualificazioni per l'inter-high. Lo Shohoku avanza, nonostante Hanamichi collezioni solo falli ed espulsioni. La nuova formazione dà prova di grandi doti, ma per accedere alla fase finale bisogna affrontare una delle teste di serie del torneo: il fortissimo Shoyo.

1° anno
Haruko Akagi
È la sorella minore del capitano Akagi. Prova un amore non corrisposto per Rukawa.

CONTENTS

#81 **Una squadra fortissima**----------------5

#82 **TIP OFF** ----------------------------------27

#83 **Number One Center**-------------------47

#84 **Gioco individuale**---------------------67

#85 **Mismatch**---------------------------------87

#86 **L'errore di calcolo dello Shoyo**------107

#87 **La conclusione del primo tempo**127

#88 **Sakuragi il re del rimbalzo**---------147

#89 **Il #4 del liceo Shoyo**-----------------167

#90 **Lo Shoyo con Fujima** ----------------187

#91 **60 seconds**------------------------------207

#92 **Andiamo a vincere**-------------------227

#93 **Le teorie sui limiti di Mitsui**--------247

#94 **Gran pezzo d'idiota**-------------------267

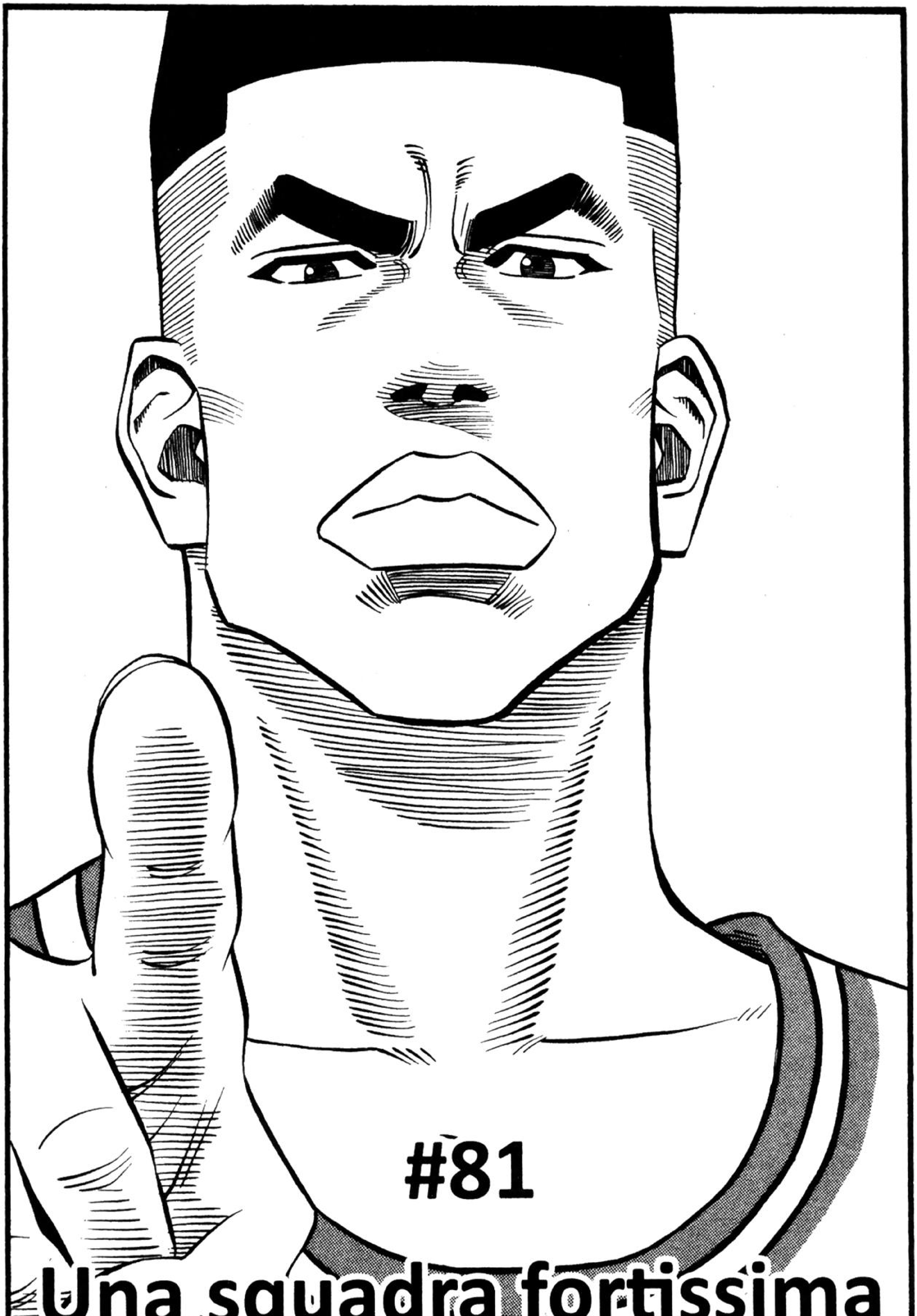
#95 **4 Falli**--287

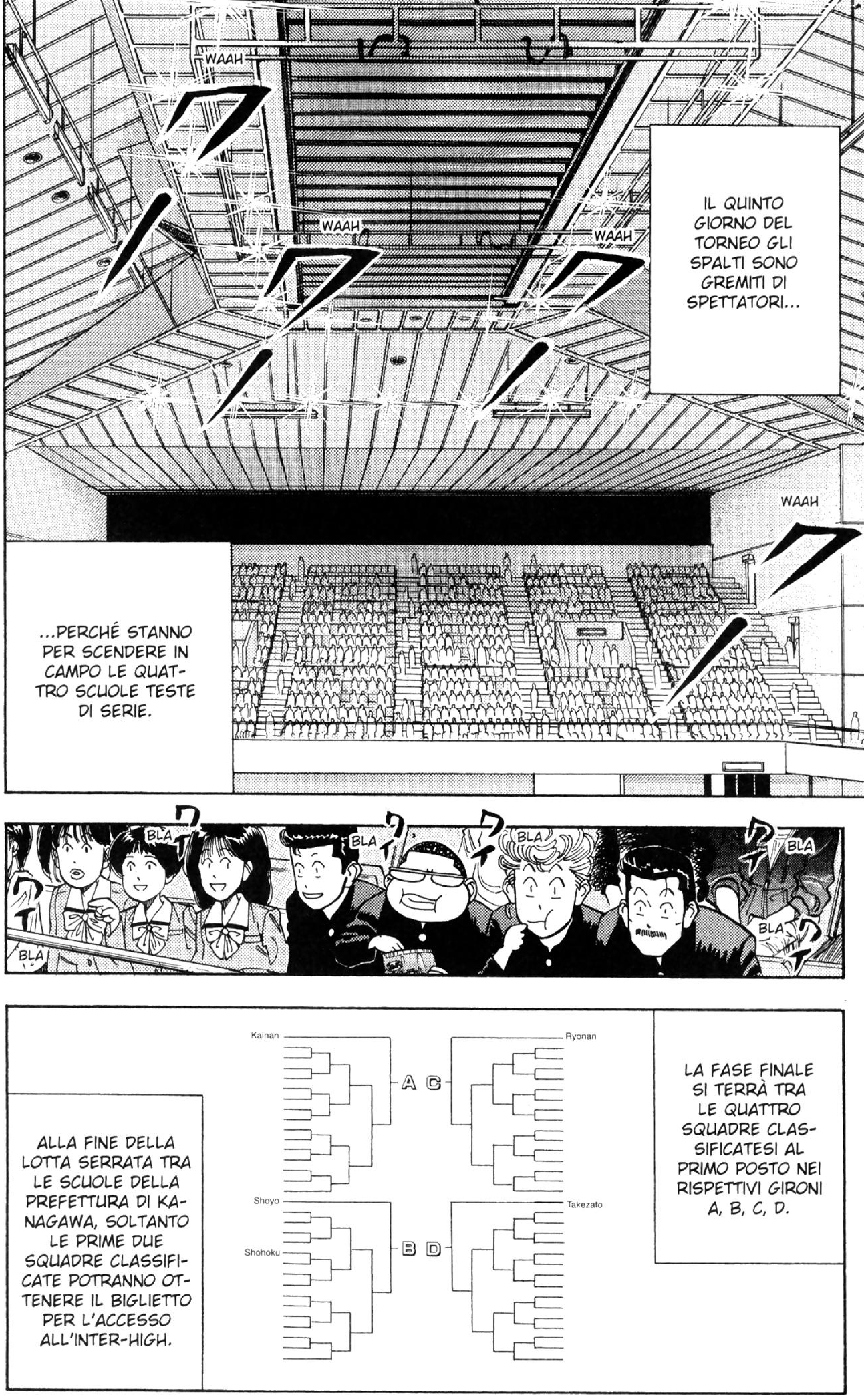
#96 **ROOKIES**---------------------------------307

#97**Anche se solo per un colpo di fortuna**---327

#98 **La celebrità del giorno**---------------347

Questa è un'opera di finzione. Non c'è alcun collegamento con persone o gruppi realmente esistenti né con fatti realmente accaduti.


#81
Una squadra fortissima



WAAH
WAAH
WAAH
IL QUINTO GIORNO DEL TORNEO GLI SPALTI SONO GREMITI DI SPETTATORI...
WAAH
...PERCHÉ STANNO PER SCENDERE IN CAMPO LE QUATTRO SCUOLE TESTE DI SERIE.
BLA
BLA
BLA
BLA
BLA
BLA
LA FASE FINALE SI TERRÀ TRA LE QUATTRO SQUADRE CLASSIFICATESI AL PRIMO POSTO NEI RISPETTIVI GIRONI A, B, C, D.
Kainan
Ryonan
A
C
Shoyo
Takezato
Shohoku
B
D
ALLA FINE DELLA LOTTA SERRATA TRA LE SCUOLE DELLA PREFETTURA DI KANAGAWA, SOLTANTO LE PRIME DUE SQUADRE CLASSIFICATE POTRANNO OTTENERE IL BIGLIETTO PER L'ACCESSO ALL'INTER-HIGH.

* SPIRITO COMBATTIVO - CLUB DI BASKETBALL - SCUOLA SUPERIORE SHOYO

* SPIRITO COMBATTIVO - CLUB DI BASKETBALL - SCUOLA SUPERIORE SHOYO

...
SHOYO!
SHOYO!
SHOYO!
DUM
DUM
DUM
DUM
DUM
WOOOOOOH
OOOOH
OOOH! INCREDIBILE! SI VEDE CHE È UNA DELLE SQUADRE PIÙ FORTI DEL GIAPPONE! PERSINO IL LORO TIFO È DI UN ALTRO LIVELLO!!
IL CLUB DELLO SHOYO HA COSÌ TANTI MEMBRI CHE NON POSSONO NEPPURE INSERIRLI TUTTI TRA LE RISERVE!
IMPRESSIONANTE!
E LO SHOHOKU?
NON VORREI PROPRIO AFFRONTARE UN AVVERSARIO DEL GENERE!
MENO MALE CHE ABBIAMO PERSO SUBITO!
SONO TUTTI LÌ IN PANCHINA ...
...
GLOOM
INUTILE AGGIUNGERE ALTRO ...

SIAMO GIUNTI AL MOMENTO CRUCIALE!
0057
TA-DAN
CAMPO N. 1 - SPOGLIATOI
INGRESSO RISERVATO AGLI AUTORIZZATI
LO SHOYO È DI UN LIVELLO DIVERSO DAGLI AVVERSARI CHE ABBIAMO INCONTRATO FINORA!
DOVETE CONCENTRARVI E... MH ?
FIX
...
HAI LE OCCHIAIE!
SENTI CHI PARLA!
AKAGI, PURE TU NON SEI RIUSCITO A DORMIRE PER LA TENSIONE? IO STAMATTINA MI SONO SVEGLIATO ALLE 4!
CHE BRANCO DI SMIDOLLATI! AVERE FIFA PER UNA SQUADRETTA COME LO SHOYO!
UH ?!
EHI, DOVE VAI, MITSUI? NON C'È PIÙ TEMPO!

AL BAGNO!
AH AH AH!
EH EH EH, MICCHI! DICI COSÌ, MA, IN REALTÀ, TU TE LA FAI SOTTO PIÙ DI NOI!
QUANTE VOLTE CI SEI ANDATO FINORA?
SI ATTEGGIA A SUPERIORE E INVECE...!
SHOHOKU
10
SHOHOKU
SHOHOKU
...
PAM
PAM
IN EFFETTI, HANNO TUTTI UN ATTEGGIAMENTO DIVERSO DALLE ALTRE VOLTE.
GIÀ... VISTO CHE L'ANNO SCORSO LO SHOYO È ARRIVATO SECONDO, VUOL DIRE CHE È PIÙ FORTE DEL RYONAN...
CHISSÀ SE RIUSCIREMO A VINCERE...?
...
PIÙ DI QUEL RYONAN ...?!

UFF...
NON MI ESCE!!
DANNA-ZIONE! EP-PURE ALLE MEDIE NON ERO COSÌ TESO...
BLA BLA
MH?
BLA BLA
...
TSK!
NERVOS
NERVOS
CHISSÀ PERCHÉ, SE C'È IN GIRO QUALCUNO MENTRE SI FA LA CACCA, CI SI SENTE COSÌ NER-VOSI...?
IL NUMERO 14 DELLA NOSTRA SQUADRA RIVALE, LO SHOHOKU...
...!
GULP
ピクッ
LO CO-NOSCI?
PARE SIA HISASHI MITSUI DELLE MEDIE TAKEI-SHI, QUELLO CHE ERA STATO NOMINATO MVP.
SÌ, LO CONO-SCO.

VISTO IL SUO RUOLO, CREDO CHE LO MARCHERAI TU.
LO SO.
SONO GIOCATORI DELLO SHOYO!
OH!
MI È CAPITATO DI INCONTRARLO AI TEMPI DELLE MEDIE. QUELLA VOLTA NON SONO RIUSCITO A FERMARLO IN NESSUN MODO... SEMBRAVA DAVVERO DI UN'ALTRA CATEGORIA!
ERA UN TIRATORE FORMIDABILE...
MA, IN QUEL MOMENTO, MITSUI ERA AL SUO APICE.
ORMAI, NON È PIÙ DETERMINANTE COME ALLORA.
NON SARÀ PERCHÉ SEI TU CHE HAI FATTO PROGRESSI?
TAP TAP
FORSE È COSÌ...
COMUNQUE, LO TERRÒ BENE A BADA, NON GLI LASCERÒ SEGNARE PIÙ DI CINQUE PUNTI!
CONTIAMO SU DI TE!

CINQUE PUNTI, HA DETTO?!
...
SLAM
CHI SEI ?!
STUUMP

TSK ...
PROBABILMENTE SI TRATTA DI QUALCUNO CHE AI TEMPI DELLE MEDIE ERA SCONOSCIUTO E ORA SI È MONTATO LA TESTA SOLO PERCHÉ È ENTRATO NELLO SHOYO...
PROVA A FERMARMI, SE CI RIESCI!
CAMPO N. 1 - SPOGLIATOI
BENE...
ALLORA, ANDIAMO?
SÌ!!
SHOHOKU

WAAH
WAAH
OOOH! ECCOLI, SONO USCITI!!
WAAH
WAAH
WAAH
È LO SHOHOKU!
LA CORSA DELLO SHOHOKU PROBABILMENTE FINIRÀ QUI.
LO SHOYO È UN OSSO TROPPO DURO!
WAAH
NO, NON È DETTO!
WAAH
BLA BLA
TU-TUM
TU-TUM
TU-TUM
OOH... QUANTI SPETTATORI CI SONO OGGI...!
È IN MOMENTI COME QUESTO CHE IL FENOMENALE SAKURAGI DEVE TIRARE FUORI LE SUE REALI CAPACITÀ!
EHIII, HANAMICHI! HAI LA TESTA TRA LE NUVOLE COME AL SOLITO, EH?!
UH?!
QUESTA VOCE...

BLA
BLA
AH AH AH AH! OGGI RIUSCIRAI A SEGNARE IL RECORD DELLE CINQUE ESPULSIONI DI SEGUITO?!
SEGUIREMO CON ATTENZIONE PER VEDERE STAVOLTA A CHE MINUTO VERRAI CACCIATO FUORI!
BLA
!
BLA
BLA
ESATTO!
VOI! SIETE VENUTI DI NUOVO A PRENDERMI IN GIRO, VERO?!
ANDATE VIA!
SAKURAGI, METTICELA TUTTA!

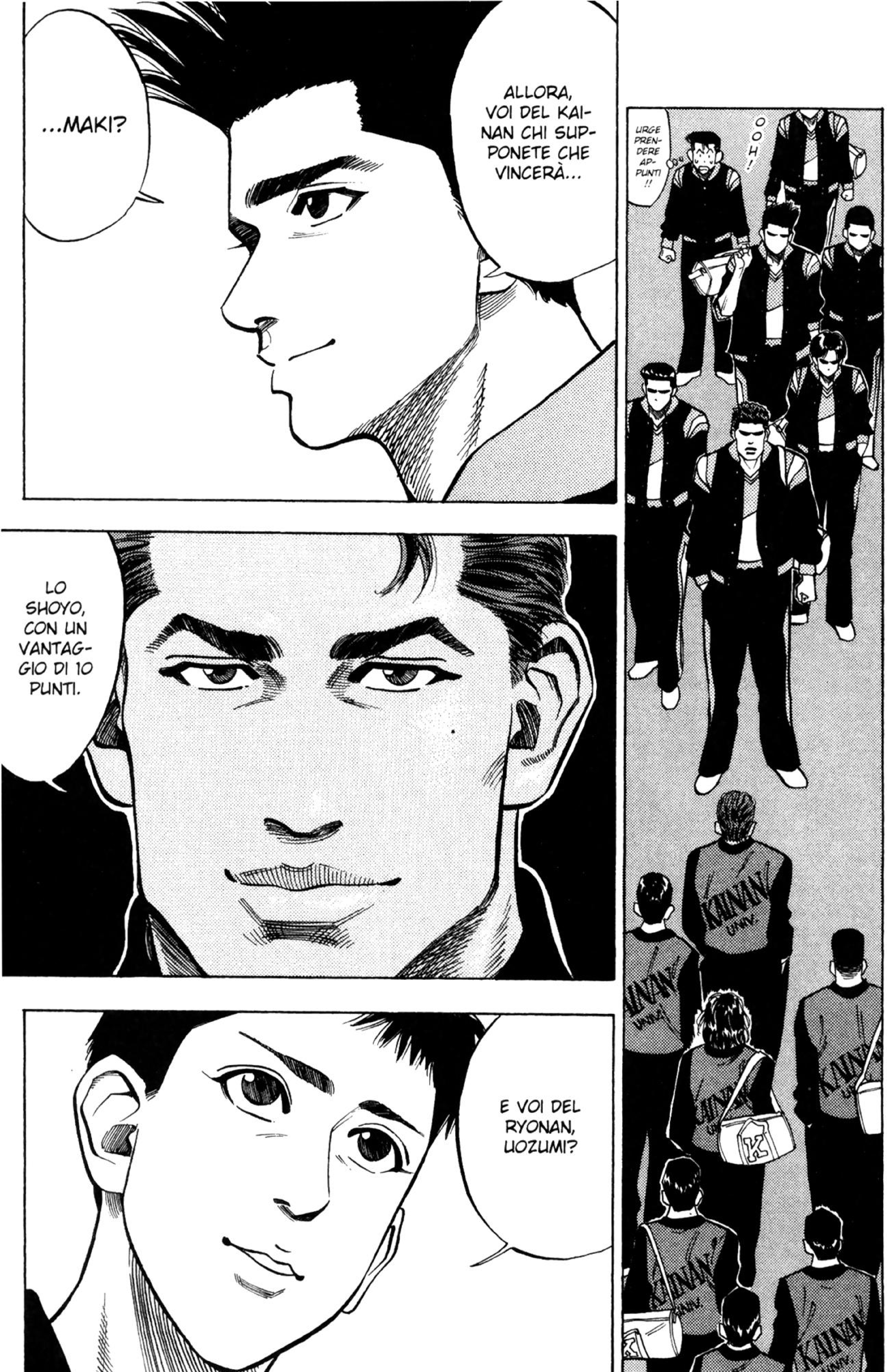
HARUKO!
TU-TUM
SAKURAGI! CHE STAI COMBINANDO?! SBRIGATI!!
S-SÌ!!
FORZA! STAVOLTA CE LA FARÒ!
VEDRETE!!
SHOHOKUUU...
IL MIO COMPITO DI OGGI È NON FARMI ESPELLERE!
E POI SEGNARE PUNTI... PIÙ DI RUKAWA!!
TU-TUM
TU-TUM
TU-TUM
TU-TUM

...FIGHT!
YEAAAH!!
PORSI DA SOLO DEGLI OBIETTIVI È DEGNO DI UN GENIO COME ME! SONO DIVERSO DALLA GENTE COMUNE!!
NON ABBIAMO MAI AFFRONTATO LO SHOYO, MA...
...PER QUELLO CHE HO VISTO L'ANNO SCORSO, ERANO GIOCATORI RELATIVAMENTE BASSI.
SÌ... I TITOLARI ERANO PICCOLETTI...
...MA TRA LE RISERVE C'ERANO VARI RAGAZZI PIUTTOSTO GROSSI, RICORDI, AYAKO?
AH...
E QUEST'ANNO LORO SONO STUDENTI DEL 3°.
...!!

ECCO-LIII!
WOOOOH
闘魂*
翔陽高等学校バスケットボール
* SPIRITO COMBATTIVO - CLUB DI BASKETBALL - SCUOLA SUPERIORE SHOYO
SHOHOKU HIGH SCHOOL BASKETBALL TEAM
!
ECCOCI, SIAMO PRONTI!

È LO SHO-YOOO!!
IL SECONDO PIÙ PROBABILE CANDIDATO ALLA VITTORIA DEL TORNEO!!
QUEST'ANNO POTREBBE BATTERE PERSINO IL KAINAN!
MA... SONO DEI BESTIONI!!

TAP
TAP
!
ザワ
BLA
OOH! QUELLO È IL RYO-NAN!
È IL CAPO SCIM-MIONE!
ザワ
BLA
ザワ
BLA
!
...!!

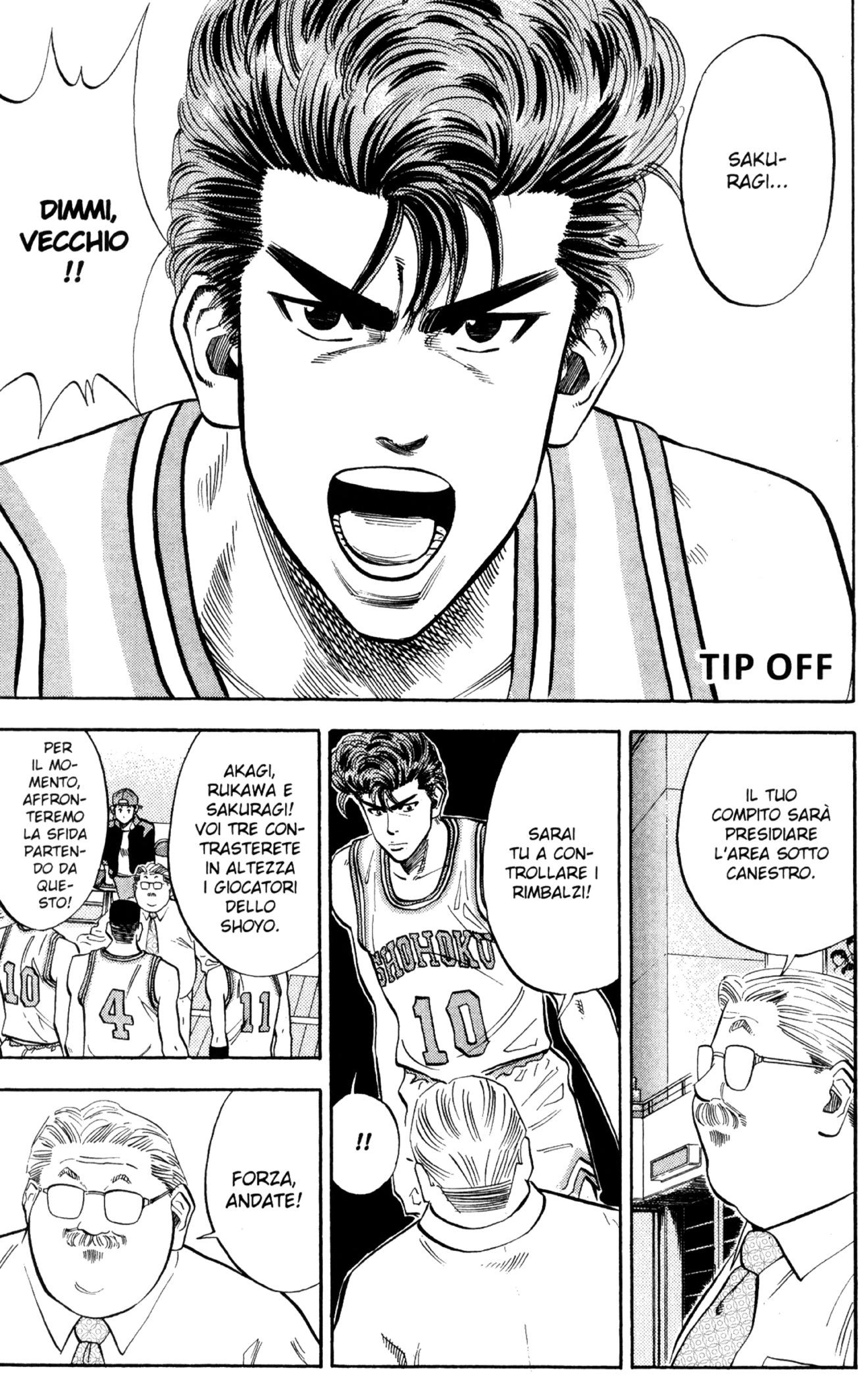


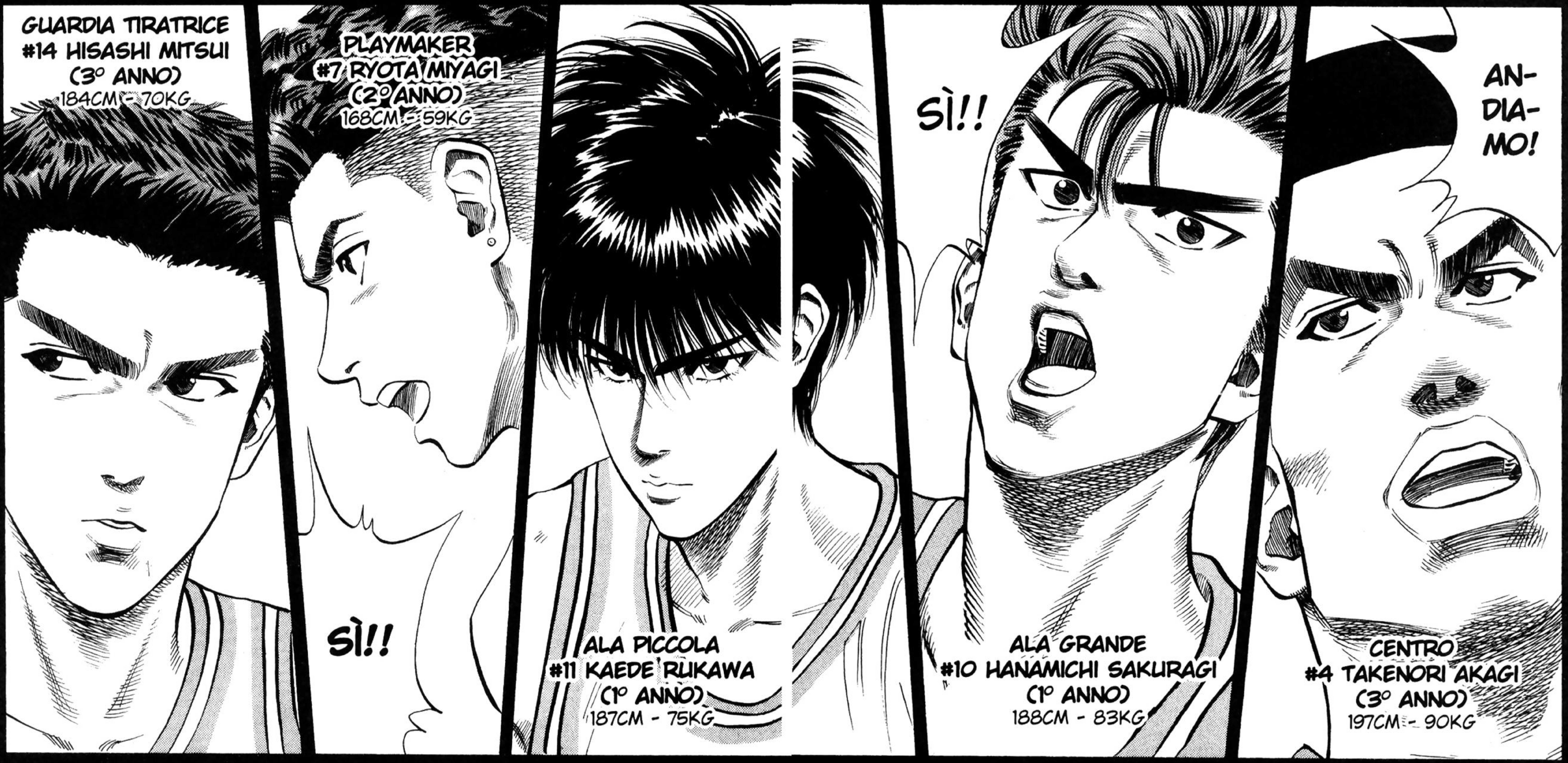
O O H !
URGE PREN-DERE AP-PUNTI !!
ALLORA, VOI DEL KAI-NAN CHI SUP-PONETE CHE VINCERÀ...
...MAKI?
LO SHOYO, CON UN VANTAG-GIO DI 10 PUNTI.
E VOI DEL RYONAN, UOZUMI?

* FUMETTISTA CHE DAL 1976 PARTECIPÒ SPESSO AL QUIZ TV "QUIZ DERBY", DOVE I CONCORRENTI GUADAGNAVANO PUNTI SCOMMETTENDO SU CHI RISPONDEVA CORRETTAMENTE. DATO CHE IL 75% DELLE SUE RISPOSTE ERA ESATTO, NACQUE IL MODO DI DIRE "SCOMMETTO 3000 PUNTI SU TAIRA HARA", PER INDICARE UN'ALTA SCOMMESSA SU QUALCOSA DI MOLTO PROBABILE. N.D.T.

...E SA-
KURAGI!
ドキッ
TU-TUM
!!
SHOHOKU
SA-
RANNO
LORO I
CINQUE
DI PAR-
TENZA!
RICORDATE
CHE ANCHE
VOI...
...SIETE
UNA SQUADRA
FORTISSIMA!

SLAM DUNK

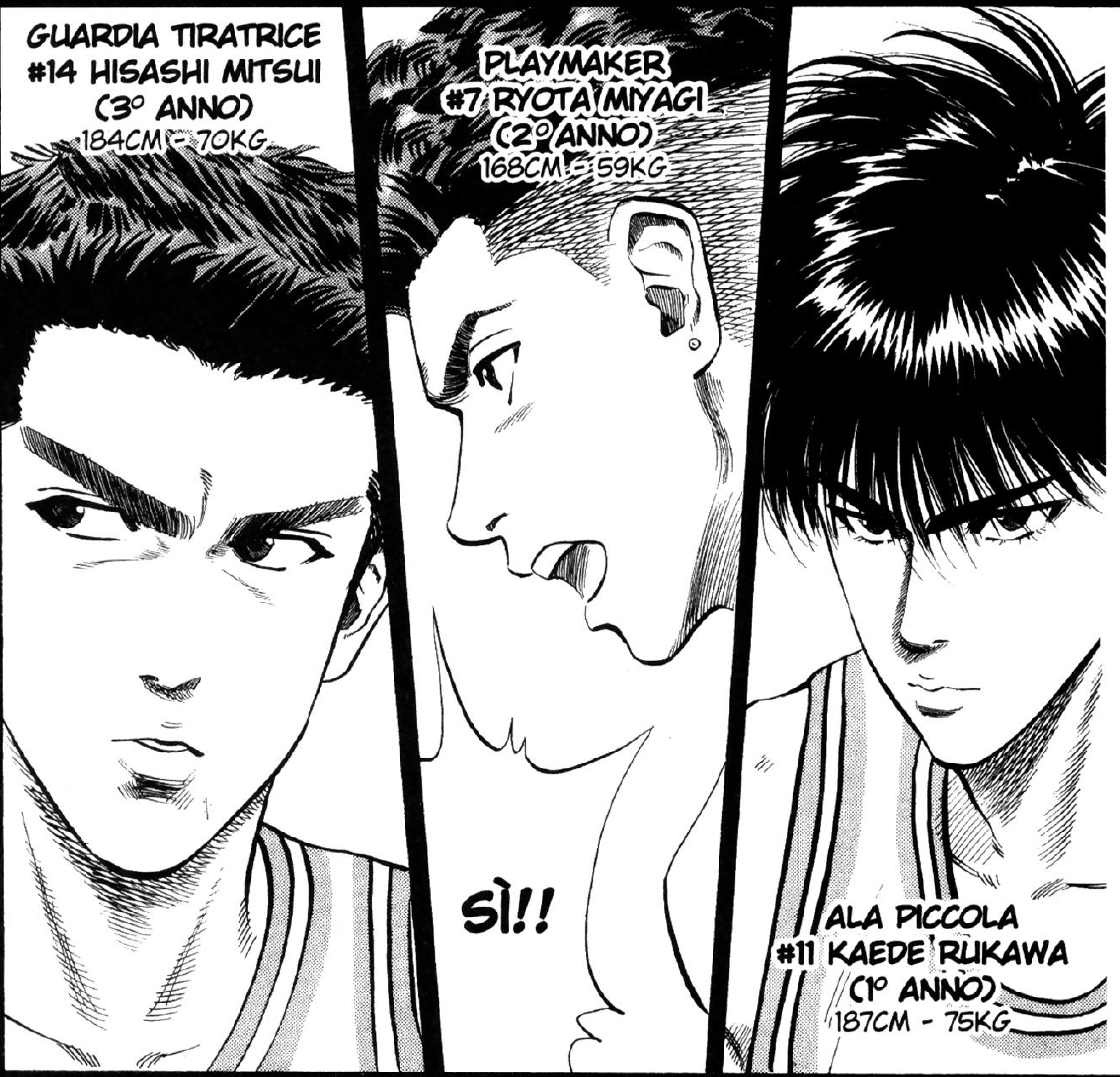

SAKU-RAGI...
DIMMI, VECCHIO !!
TIP OFF
IL TUO COMPITO SARÀ PRESIDIARE L'AREA SOTTO CANESTRO.
SARAI TU A CONTROLLARE I RIMBALZI!
!!
AKAGI, RUKAWA E SAKURAGI! VOI TRE CONTRASTERETE IN ALTEZZA I GIOCATORI DELLO SHOYO.
PER IL MOMENTO, AFFRONTEREMO LA SFIDA PARTENDO DA QUESTO!
FORZA, ANDATE!


AN-
DIA-
MO!
CENTRO
#4 TAKENORI AKAGI
(3° ANNO)
197CM - 90KG
SÌ!!
ALA GRANDE
#10 HANAMICHI SAKURAGI
(1° ANNO)
188CM - 83KG
ALA PICCOLA
#11 KAEDE RUKAWA
(1° ANNO)
187CM - 75KG
PLAYMAKER
#7 RYOTA MIYAGI
(2° ANNO)
168CM - 59KG
SÌ!!
GUARDIA TIRATRICE
#14 HISASHI MITSUI
(3° ANNO)
184CM - 70KG

#82 TIP OFF

ANDIAMO!
SÌ!!
CENTRO
#4 TAKENORI AKAGI
(3° ANNO)
197CM - 90KG
ALA GRANDE
#10 HANAMICHI SAKURAGI
(1° ANNO)
188CM - 83KG

#82 TIP OFF


ALA PICCOLA
#11 KAEDE RUKAWA
(1º ANNO)
187CM - 75KG
PLAYMAKER
#7 RYOTA MIYAGI
(2º ANNO)
168CM - 59KG
SÌ!!
GUARDIA TIRATRICE
#14 HISASHI MITSUI
(3º ANNO)
184CM - 70KG

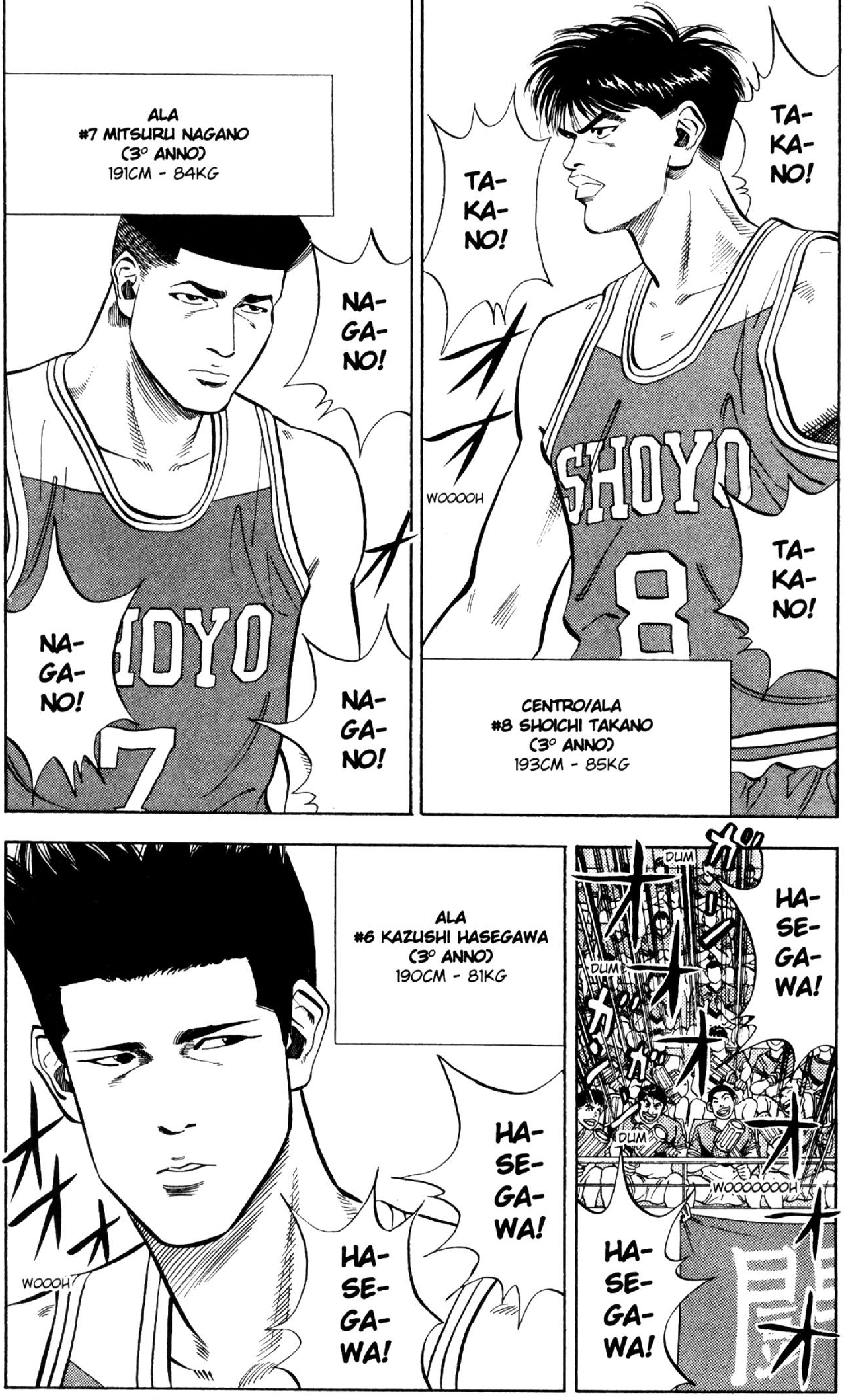
OOOH!! HANAMICHI È NEL QUINTETTO BASE?!
OOOOOOOH
LO SHOHOKU HA QUINDI RINUNCIATO ALLA SFIDA GIÀ IN PARTENZA?!
BLA
BLA
BLA
BLA
IDIOTI! È UNA SCELTA NATURALE, VISTE LE MIE CAPACITÀ!!
TUMP
SONO IL FENOMENO SAKURAGI!
TUMP
OOOH
HARUKO...
OGGI NON TI DELUDERÒ!!
AAH! HO IL BATTICUORE PER L'EMOZIONE...!
TU-TUM
TU-TUM
SE VINCESSERO QUESTA PARTITA, SAREBBERO FINALMENTE TRA LE MIGLIORI 4 SQUADRE... E AVANZEREBBERO ALLA FASE FINALE!
FATE DEL VOSTRO MEGLIO!!
NON ABBASSATE LA GUARDIA!
LO SHOHOKU È UNA SQUADRA CON UNA GRANDE ENERGIA.

RICORDATE, QUEST'ANNO …
IN QUESTA PARTITA, PERÒ, DOVREMO ESSERE NOI A TRAVOLGERLI COL NOSTRO IMPETO!
* SPIRITO COMBATTIVO - CLUB DI BASKETBALL - SCUOLA SUPERIORE SHOYO
…SAREMO NOI…
…I NUME-RI UNO!
IL COACH DELLO SHOYO È QUELLO LÌ, KOGU-RE?
NON PARE IL COACH DI UN TEAM IMPORTAN-TE…
NO, QUELLO È UN SEMPLICE PROFESSORE CHE FA DA TUTOR, UN DILETTANTE DI BASKET.
…
IL COACH È LUI…
…ALLENA-TORE E, AL CONTEMPO, GIOCATO-RE…
SHOYO
SHOYO

VOGLIO GRINTA E DETERMINAZIONE! FORZA, ANDATE!
GIOCATORE & COACH - PLAYMAKER
#4 KENJI FUJIMA (3° ANNO)
178CM - 66KG

* SPIRITO COMBATTIVO

TUMP
NON FARSI ESPEL-LERE.
SEGNARE PIÙ PUNTI DI RUKA-WA.
TUMP
TUMP
PRENDERE I RIMBALZI.
LE MISSIONI AFFIDATE A UN FE-NOMENO SONO TANTE...
...MA CE LA FARÒ!!
TU-TUM
TU-TUM
WAAH
...
WAAH
CHE SQUADRA DI STANGONI...!
ITO!
DUM DUM
ITO!
ITO!
DUM DUM
DUM DUM
ITO!
ITO!
WOOOH
GUARDIA
#9 TAKU ITO
(2° ANNO)
180CM - 71KG



TA-KA-NO!
TA-KA-NO!
WOOOOH
TA-KA-NO!
CENTRO/ALA
#8 SHOICHI TAKANO
(3° ANNO)
193CM - 85KG
ALA
#7 MITSURU NAGANO
(3° ANNO)
191CM - 84KG
NA-GA-NO!
NA-GA-NO!
NA-GA-NO!
HA-SE-GA-WA!
DUM
DUM
DUM
WOOOOOOOH
HA-SE-GA-WA!
ALA
#6 KAZUSHI HASEGAWA
(3° ANNO)
190CM - 81KG
HA-SE-GA-WA!
HA-SE-GA-WA!
WOOOH

HANAGATA!
LE URLA DEI TIFOSI SONO PAZZESCHE!!
OVVIO, HANAGATA È LA STAR DELLO SHOYO!
HANAGATA!
PER LO SHOHOKU SARÀ LA PRIMA ESPERIENZA DI UNA PARTITA IN MEZZO A UN TIFO SIMILE.
...
...
WAAH
WAAH
WAAH
HA-NA-GA-TA!
HA-NA-GA-TA!
HA-NA-GA-TA!
HA-NA-GA-TA!
CENTRO
#5 TOORU HANAGATA
(3° ANNO)
197CM - 83KG
EHI, NUMERO 6! TI HO SENTITO DIRE CHE NON MI PERMETTERAI DI SEGNARE PIÙ DI 5 PUNTI, EH?
...!
NON SO DA CHE SCUOLA MEDIA TU VENGA...
TSK... ANCHE ORA CHE LO VEDO IN FACCIA, NON RIESCO A RICORDARLO...
CHI DIAMINE È?!
...MA NON FARMI RIDERE!
...
UOOOH
HA-NA-GA-TA!
HA-NA-GA-TA!
WOOOOOOOH
HA-NA-GA-TA!
HA-NA-GA-TA!
HA-NA-GA-TA!
DUM
DUM
DUM
DUM
Shohoku
Shoyo

TSK... ANCHE ORA CHE LO VEDO IN FACCIA, NON RIESCO A RICORDARLO...
CHI DIAMINE È?!
EHI, NUMERO 6! TI HO SENTITO DIRE CHE NON MI PERMETTERAI DI SEGNARE PIÙ DI 5 PUNTI, EH?
...!
NON SO DA CHE SCUOLA MEDIA TU VENGA...
...MA NON FARMI RIDERE!
...
UOOOH
HA-NA-GA-TA!
HA-NA-GA-TA!
WOOOOOOOH
HA-NA-GA-TA!
HA-NA-GA-TA!
DUM
DUM
Shohoku
Shoyo
DUM
HA-NA-GA-TA!
DUM
HA-NA-GA-TA!

HANAGATA!
LE URLA DEI TIFOSI SONO PAZZE-SCHE!!
OVVIO, HANAGATA È LA STAR DELLO SHOYO!
HANAGATA!
PER LO SHOHOKU SARÀ LA PRIMA ESPE-RIENZA DI UNA PARTITA IN MEZZO A UN TIFO SIMILE.
...
...
WAAH
WAAH
WAAH

HA-NA-GA-TA!
CENTRO
#5 TOORU HANAGATA
(3° ANNO)
197CM - 83KG
HA-NA-GA-TA!

ORA DIAMO INIZIO ALLA PARTITA TRA IL LICEO SHO-YO E IL LICEO SHOHOKU!
CHE VINCA IL MIGLIO-RE!

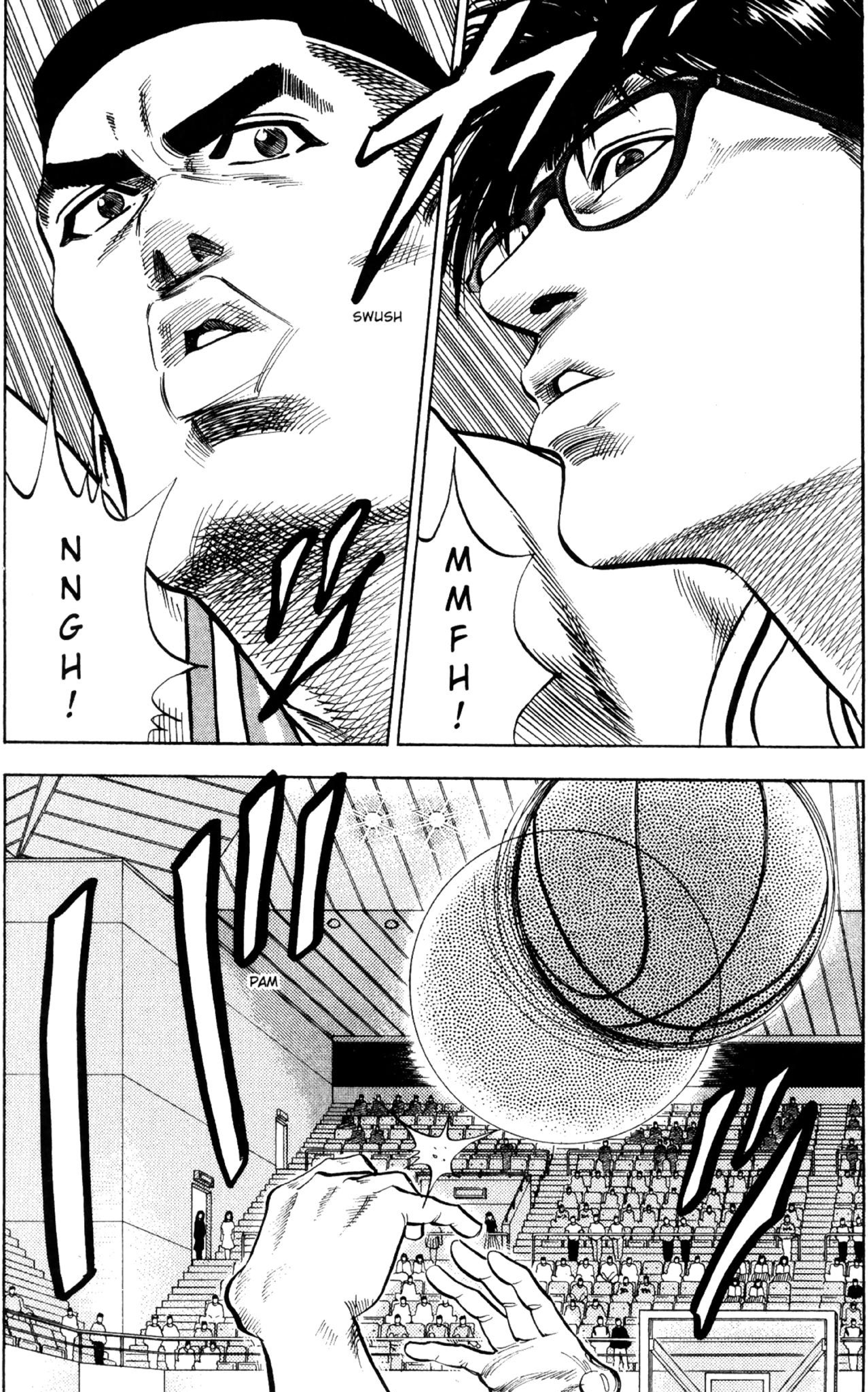
ORA DIAMO INIZIO ALLA PARTITA TRA IL LICEO SHO-YO E IL LICEO SHOHOKU!
SHOHOKU
SHOHOKU

Shohoku
CHE VINCA IL MIGLIO-RE!

HANA-
GATA!
WOOOOOOH
HANA-
GATA!
TAP
GNICK
HANA-
GATA!
SCRII
QUELLO CON GLI OCCHIALI È ALTO COME IL GORIL-LA!!
BLA
BLA
BLA
BLA
SONO TUTTI ENORMI! HANAMICHI SEMBRA QUASI NORMA-LE!!
È VERO!
TAP
HANA-
GATA!
UUGGH...
SKREK
HANA-
GATA!
GNICK

* SPIRITO COMBATTIVO - CLUB DI BASKETBALL - SCUOLA SUPERIORE SHOYO

JUMP

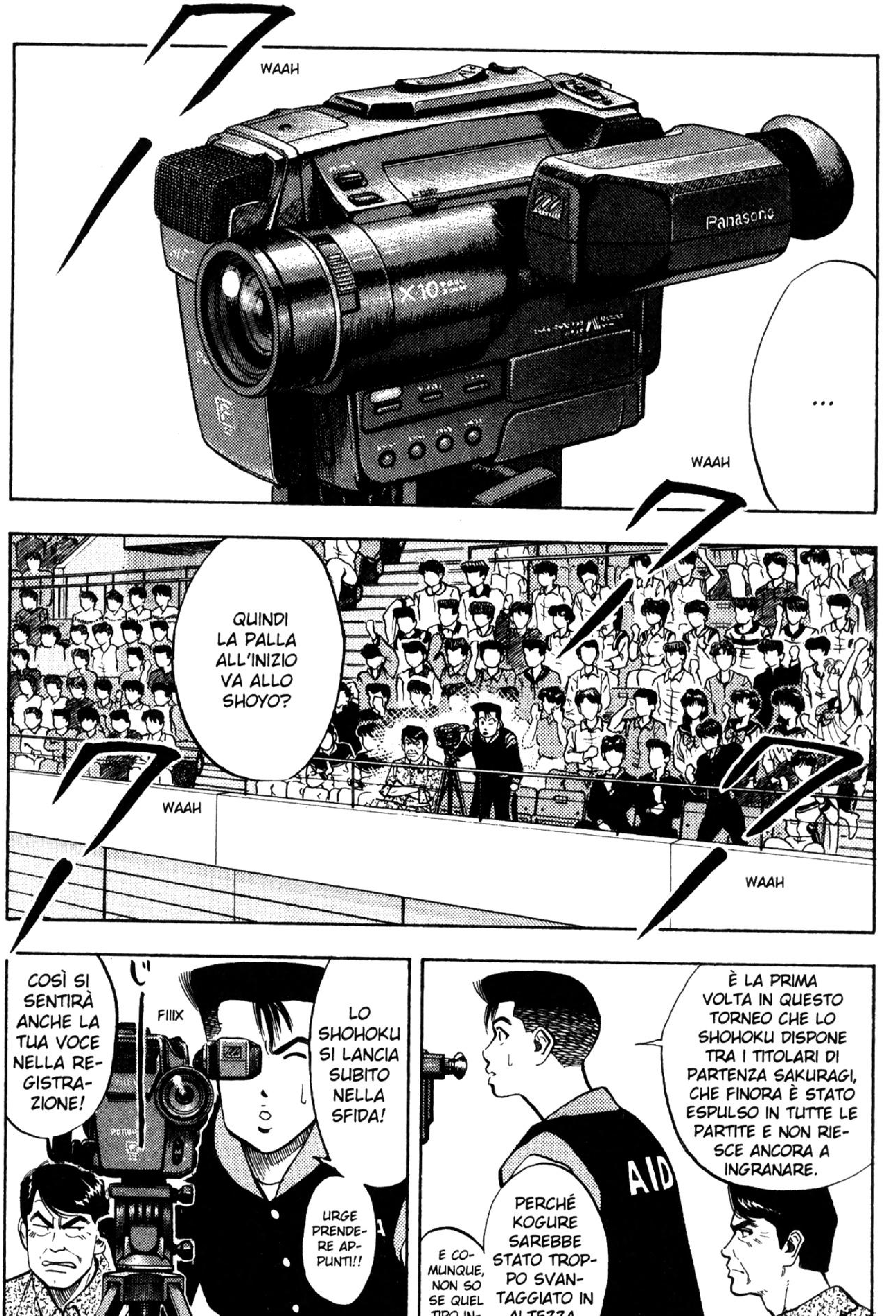

SWUSH
MMFH!
NNGH!
PAM

* I SALTATORI NON DEVONO TOCCARE LA PALLA PRIMA CHE QUESTA RAGGIUNGA IL PUNTO PIÙ ALTO.

!!
WOOOOH
EVVAI!
EVVI-VAAAA!!
WAAH
DUM
VAI, VAI, SHOYO!
PRESSA, PRESSA, SHOYO!
DUM
WAAH
DUM
WAAH
UN TIPO LUCIDO COME AKAGI CHE FA UN ERRORE DEL GENERE...
...
SHOYO!
WAAH
SHOYO!
WAAH
WAAH
SE SI LASCIANO SCHIACCIARE DA QUEST'ATMOSFERA ANCOR PRIMA DELLA GARA, LO SHOHOKU NON HA SPERANZE DI VITTORIA.
SHOYO!

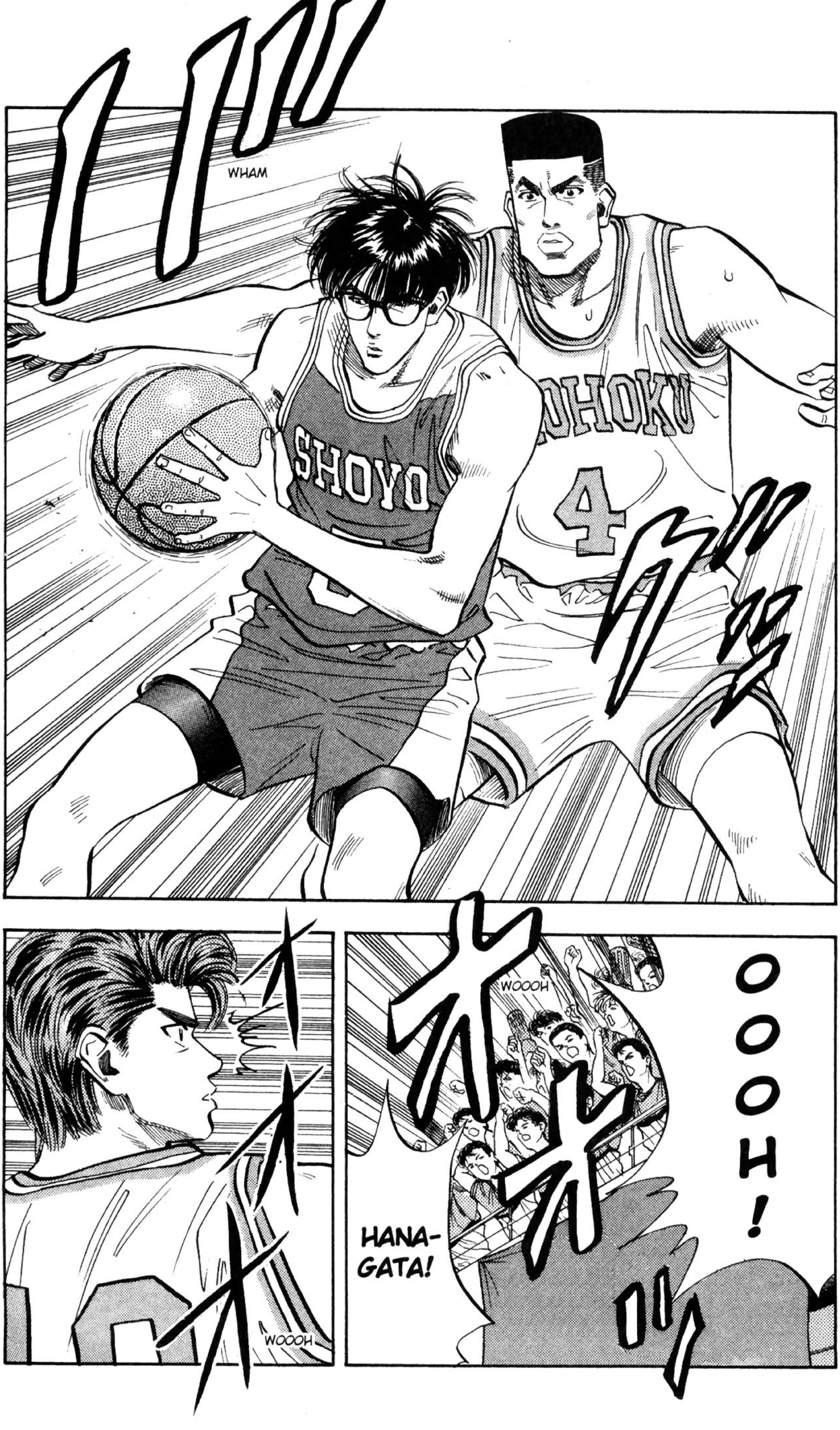
NON HA
SPERANZE DI
VITTORIA...

#83
Number One Center

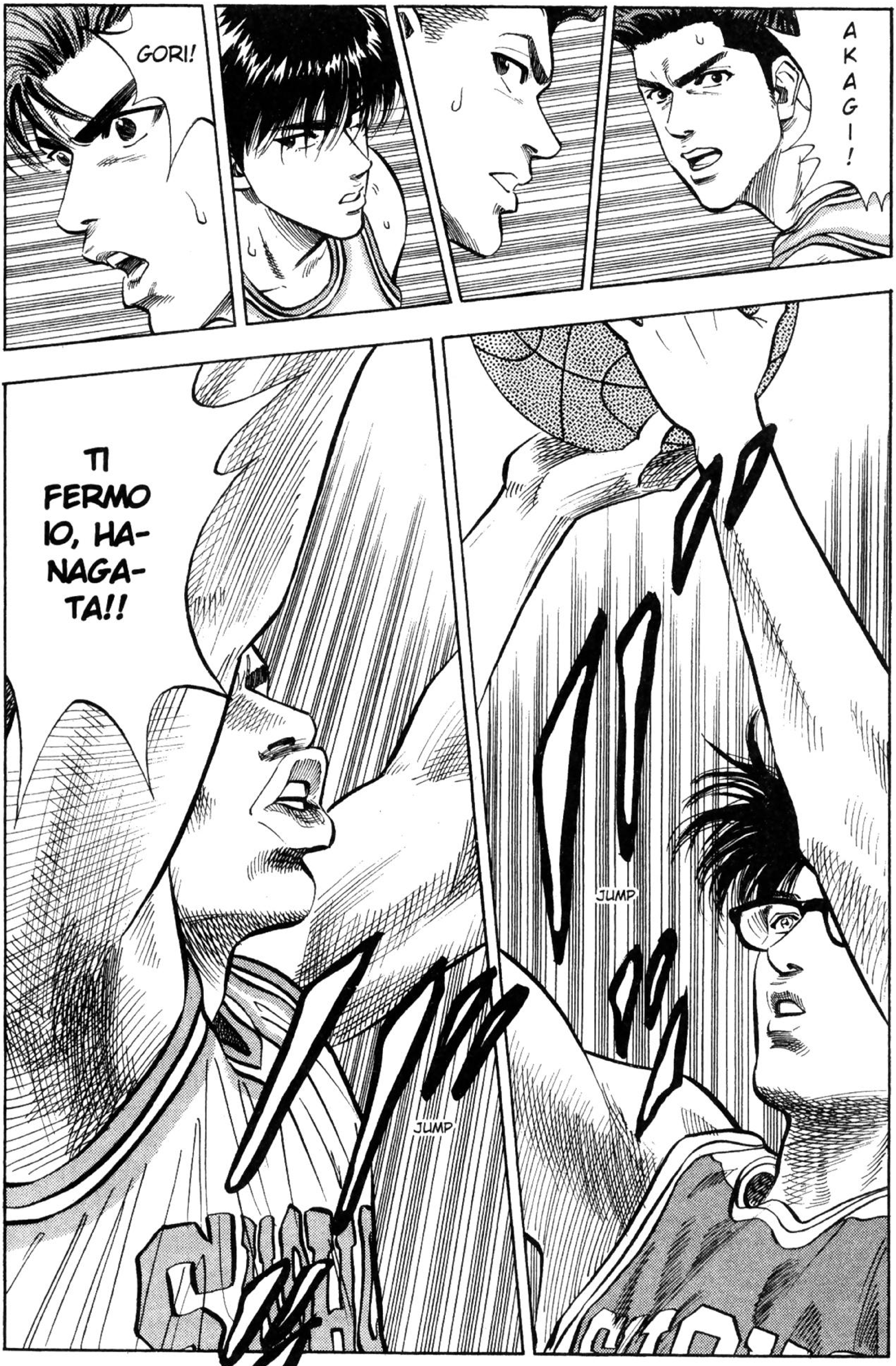

WAAH
...
WAAH
WAAH
QUINDI LA PALLA ALL'INIZIO VA ALLO SHOYO?
WAAH
È LA PRIMA VOLTA IN QUESTO TORNEO CHE LO SHOHOKU DISPONE TRA I TITOLARI DI PARTENZA SAKURAGI, CHE FINORA È STATO ESPULSO IN TUTTE LE PARTITE E NON RIESCE ANCORA A INGRANARE.
PERCHÉ KOGURE SAREBBE STATO TROPPO SVANTAGGIATO IN ALTEZZA.
E COMUNQUE, NON SO SE QUEL TIPO INGRANERÀ MAI...
FIIIX
LO SHOHOKU SI LANCIA SUBITO NELLA SFIDA!
URGE PRENDERE APPUNTI!!
COSÌ SI SENTIRÀ ANCHE LA TUA VOCE NELLA REGISTRAZIONE!

IL NUMERO 8!
OK, AL NUMERO 8 CI PENSO IO!
BAM
SCRII
GNICK
GNICK

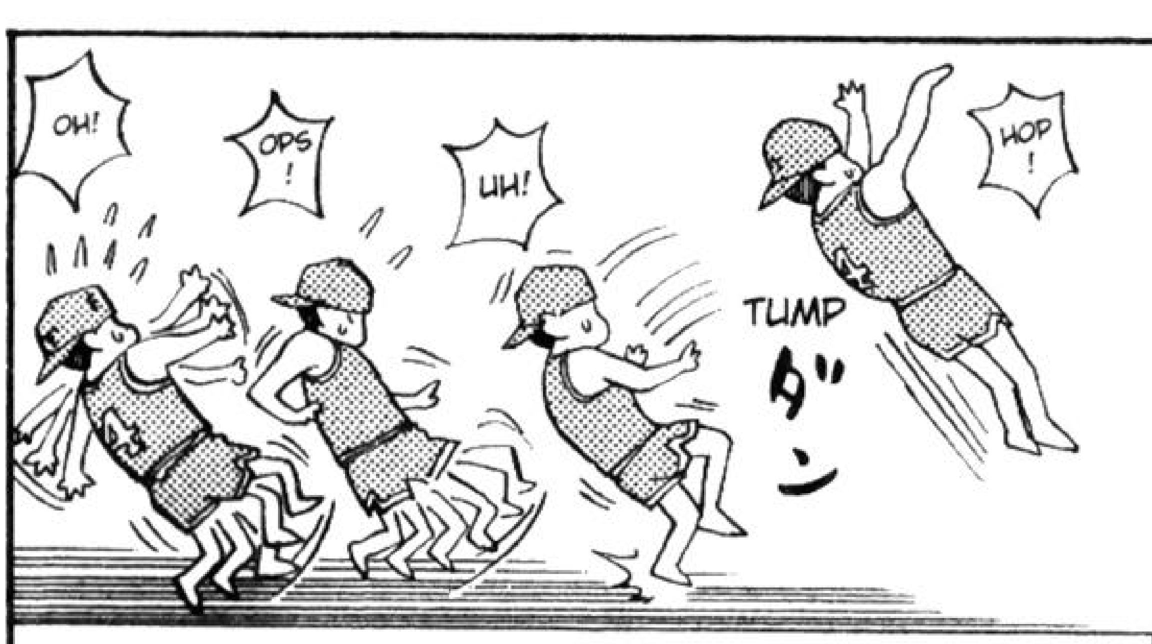
DAAN
UGH!
COM'È ALTO!
MERDA...
A PARTE AKAGI, HANNO TUTTI AVVERSARI PIÙ GRANDI DI LORO, EH?
GIÀ...
NEL CASO DI RYOTA, C'È UNA DIFFERENZA DI PIÙ DI 10 CM...
SKREK
BISH
GLI È PASSATO SOPRA FACILMENTE ...!
TAP
TAP
...!!


WHAM
SHOYO
4
WOOOH
OOOOH!
HANA-GATA!
WOOOH

SCRII
...!!
SE RIUSCISSI A BLOCCARE HANAGATA QUI, POTREMMO PRENDERE NOI IN MANO IL GIOCO!


AKAGI!
GORI!
TI FERMO IO, HANAGATA!!
JUMP
JUMP

SHOYO



INTRODUZIONE AL BASKET A CURA (E A USO) DEL DR. T

FADEAWAY JUMP SHOT (TIRO IN ALLONTANAMENTO)

UN TIRO EFFETTUATO MENTRE SI SALTA ALL'INDIETRO. È UNA TECNICA CHE SERVE A EVITARE LA STOPPATA DELL'AVVERSARIO. TRA PARENTESI, SE CI SI INCLINA TROPPO CON LE SPALLE, SI RISCHIA DI FARE UNA CORSA ALL'INDIETRO ANCHE DI 10 M DAL PUNTO DI ATTERRAGGIO.

FLIP
BASTARDO D'UN OC-CHIALUTO!
MH?
!!
ARGH!
SA-KU-RAGI!!
FERMO!!
QUATTROCCHI
?
OCCHIALUTO
DAAN
PRIMA O POI SCON-FIGGERÒ ANCHE TE!
OH?
!
WHIRL
...
EHI, DICO A TE, OC-CHIALUTO! COME OSI IGNORARE IL SOTTO-SCRITTO?!
ASPETTA!!

DD
SCANSA
SPOSTATI!
UGH! GORI!
...
AKAGI CONTRO HANAGATA... E A LORO SI AGGIUNGE IL NOSTRO UOZUMI...
QUESTO È IL PRIMO ROUND DELLA LOTTA PER DECIDERE IL CENTRO NUMERO UNO DELLA PREFETTURA.
...
DANNAZIONE... NON DEVO FARMI ESPELLERE!
IN QUESTA PARTITA MOSTRERÒ LE MIE VERE CAPACITÀ!
DEVO SEGNARE PIÙ PUNTI DI RUKAWA!
DEVO PRENDERE I RIMBALZI!
I COMPITI DI OGGI
LA DIFESA DELLO SHOYO...
...È UNA DIFESA A UOMO SU METÀ CAMPO.
MAH, È UNA DIFESA A UOMO SIMILE A QUELLA A ZONA.
GUARDA, NON ESCONO FUORI PIÙ DI TANTO.

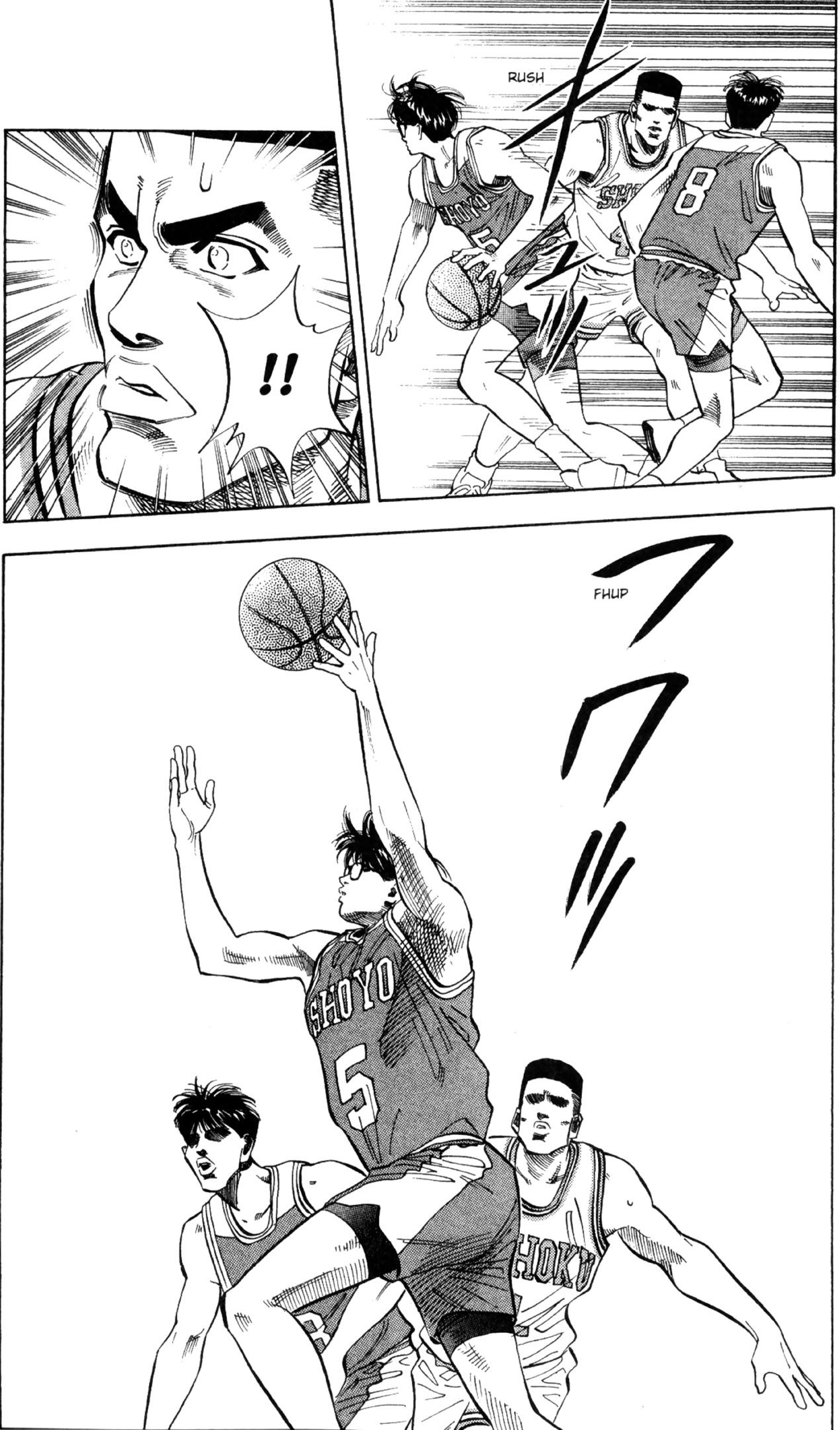
SKREK
TAP
TAP
È VERO! CON COSÌ TANTI STANGONI TUTTI INSIEME, PER AKAGI E SAKURAGI DEV'ESSERE DURA...
...NELLA ZONA SOTTO CANESTRO!
GIÀ SOLO CONSIDERANDO LA STATURA DEGLI AVVERSARI, LO SHOHOKU SI STANCHERÀ IL DOPPIO DEL SOLITO.
SIA CHE CERCHINO DI PASSARE O CHE CERCHINO DI TIRARE, DOVRANNO SEMPRE CALCOLARE IL PROBLEMA DELL'ALTEZZA.
ANCHE IN DIFESA SARANNO COSTRETTI OGNI VOLTA A SALTARE O DARSI LA SPINTA, PURE PER LE PALLE A CUI NORMALMENTE SAREBBERO ARRIVATI SOLTANTO ALZANDO LE BRACCIA.
SENZA DUBBIO, NELLA NOSTRA PREFETTURA, LO SHOYO È IL NUMERO UNO IN ALTEZZA!
GRASP
!!

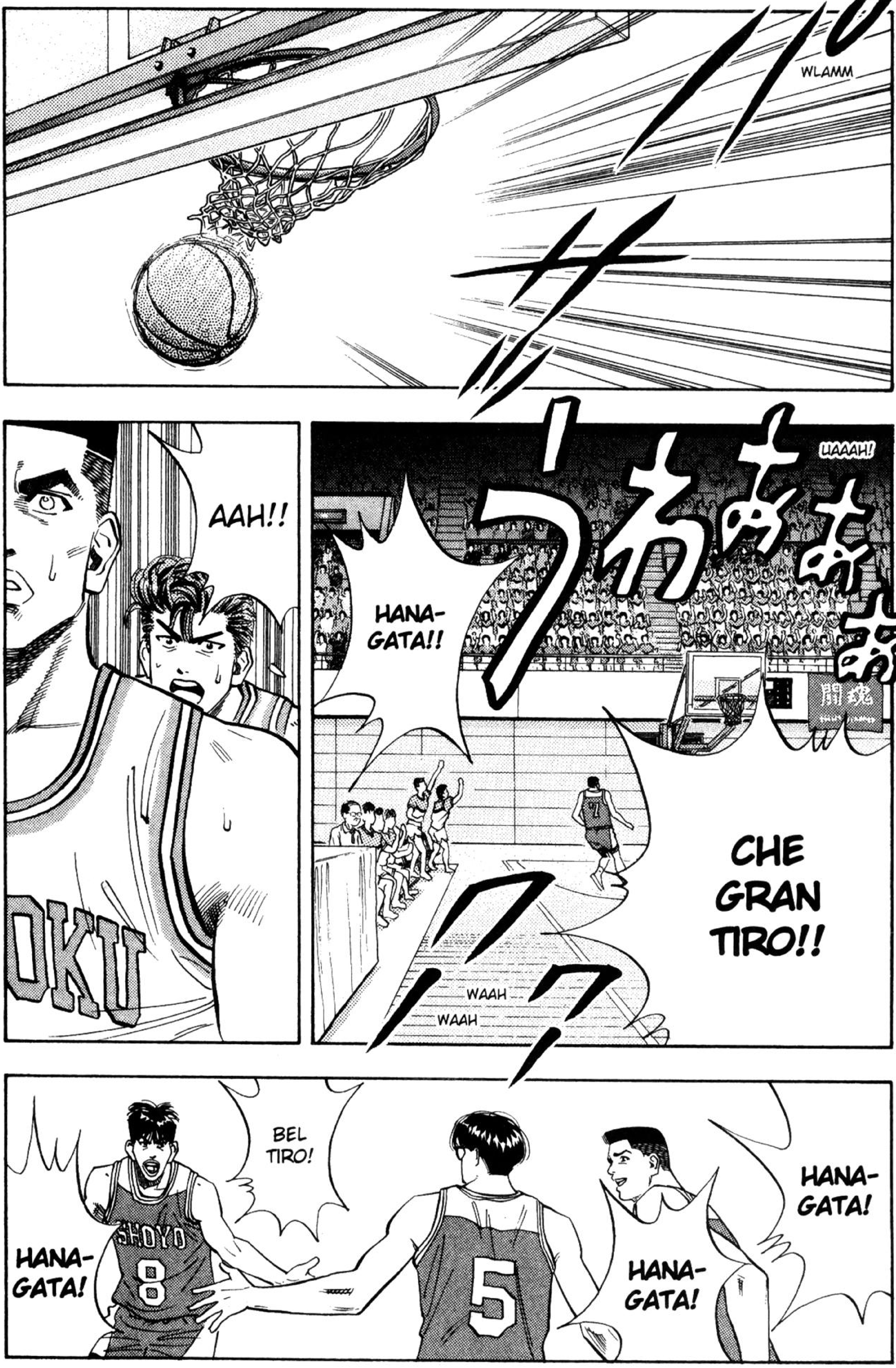
WAAH
!!
BELLA INTERCETTAZIONE!
ECCO, APPUNTO! I PASSAGGI IN ALTO NON FILTRANO!
...!!
VISTA L'INFERIORITÀ IN ALTEZZA, COME LI CONTRASTERÀ LO SHOHOKU?
Shoyo
WAAH
* SPIRITO COMBATTIVO
WAAH
HIKOICHI...
...TU CHE NON SEI TANTO ALTO, OSSERVA ATTENTAMENTE.
SÌ!
WAAH
DON'T MIND! DIFESA, BLOCCATELI!!
TI FERMERÒ!

"ALLORA, QUANDO SEI IN DIFESA, PENSA PRIMA DI TUTTO A NON LASCIAR SMARCARE L'AVVERSA-RIO!
"NON DEVI CERCARE SOLO DI METTERTI IN MOSTRA PUNTANDO A INTERCETTARE LA PALLA!"
COMPITO NUMERO 1: NON FARSI ESPELLE-RE!
NON COM-METTERÒ FALLI!
MUMBLE MUMBLE
HANA-GATA!
BISH
FIIIH
AH!
OH, NO! ALLA FINE L'HO FATTO!!
PER RIFLESSO CONDIZIONATO!
GLOOM

WAAH
WAAH
FALLO DEL #10 BIANCO!
SDONK
UH!
IDIOTA, NON DEVI FARE MOSSE INUTILI!
TE L'AVEVO DETTO!
E SIAMO A UNO!
DI GIÀ!
PIANTATELA!!
CHIUDETE IL BECCO !!
MERDA!
MUMBLE MUMBLE
NON SO PERCHÉ, MA FINISCO PER MUOVERE LE MANI AUTOMATICAMENTE! FORSE I MIEI RIFLESSI SONO TROPPO BUONI?
...DATO IL MIO TALENTO NATURALE...
VAI, VAI, SHOYO!
WAAH
WAAH
GNICK
SKREK
WAAH
PRESSA, PRESSA, SHOYO!
TAP

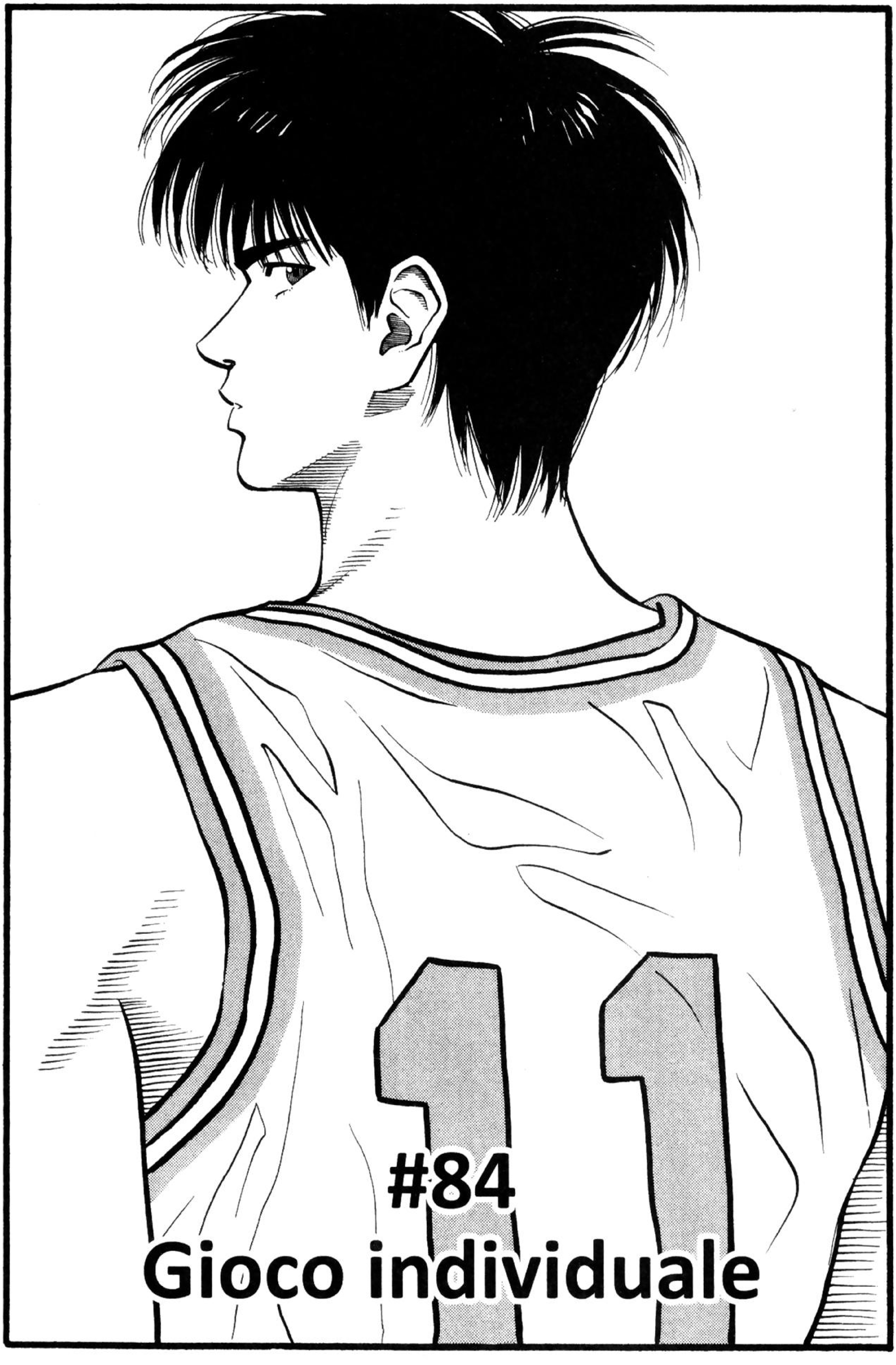
GRAB
!!
DASH
HANA-
GATA!
!!
SWUSH


RUSH
!!
FHUP


WLAMM
UAAAH!
HANA-GATA!!
CHE GRAN TIRO!!
WAAH
WAAH
AAH!!
HANA-GATA!
HANA-GATA!
BEL TIRO!
HANA-GATA!

CHE BRAVO!
MENTRE AKAGI E UOZUMI SONO CENTRI POSSENTI, HANAGATA, INVECE, È UN CENTRO FLESSIBILE.
SE IN QUESTO SCONTRO TRA HANAGATA E AKAGI...
...QUEST'ULTIMO, LA COLONNA PORTANTE DELLO SHOHOKU, NON DOVESSE RIUSCIRE A COMPETERE CON IL PRIMO, ALLORA...
...CI SAREBBE IL RISCHIO CHE LA PARTITA DIVENTI UN GIOCO COMPLETAMENTE A SENSO UNICO.
HANAGATA!
WOOOOOOH
HANAGATA!
HANAGATA!

SLAM DUNK


#84
Gioco individuale

* SPIRITO COMBATTIVO

OOOOH, UN TIRO DA TRE PUNTI!
SONO 11 A 0 !!
SONO PASSATI 6 MINUTI DALL'INIZIO E LO SHOHOKU HA SEGNATO ZERO CANESTRI!
COME PREVISTO, SIGNIFICA CHE LO SHOYO È SPAVENTOSAMENTE FORTE?!
SÌ... LO SHOYO È FORTE.
MA ANCHE LO SHOHOKU NON DOVREBBE ESSERE DA MENO.
QUANDO HANNO GIOCATO CONTRO DI NOI NON ERANO COSÌ SCARSI.
SHOHOKU
ANF... ANF...
DANNAZIONE, METTIAMO DENTRO QUESTA PALLA!
COSA È SUCCESSO A TUTTI QUANTI?! HANNO GIÀ L'AFFANNO...!
CHE GLI È PRESO ?!
NON DOVETE FARVI INTIMORIRE SOLO PERCHÉ È LO SHOYO!

* STEAL: RUBARE LA PALLA DALL'AVVERSARIO INTERCETTANDO UN PASSAGGIO O PRENDENDOLA MENTRE PALLEGGIA.

SEGUICI SU @WICKED MANGA

PAM
MH?!
DASH

OOH!
!!
RUKA-WA!!
RUSH
L'HA PRE-SA!
UH!

...
DASH
È SOLO CONTRO TRE! SEGUITELO, CORRETE!!
BENE! VAI, RUKAWA!!
UGH!
BAM
RUKAWA, ASPETTA!
MALEDETTO RUKAWA! NON PENSARE DI VOLER FARE BELLA FIGURA DA SOLO!!
PASSA!!
!!
UH...

UH!
SCRII
QUEL BASTARDO HA INTENZIONE DI VENIRCI ADDOSSO ANCHE SE È SOLO CONTRO DUE?!
STUPIDA MATRICOLA!
EHI, RUKAWA! HAI INTENZIONE DI SPRECARE QUEST'OCCASIONE?!
PASSA, PASSA, PASSAAAA !!
TAP
TAP
TAP
TAP

JUMP
JUMP
TI SCHIAC-
CEREMO!
È UNA
FOLLIA,
RUKA-
WA!!

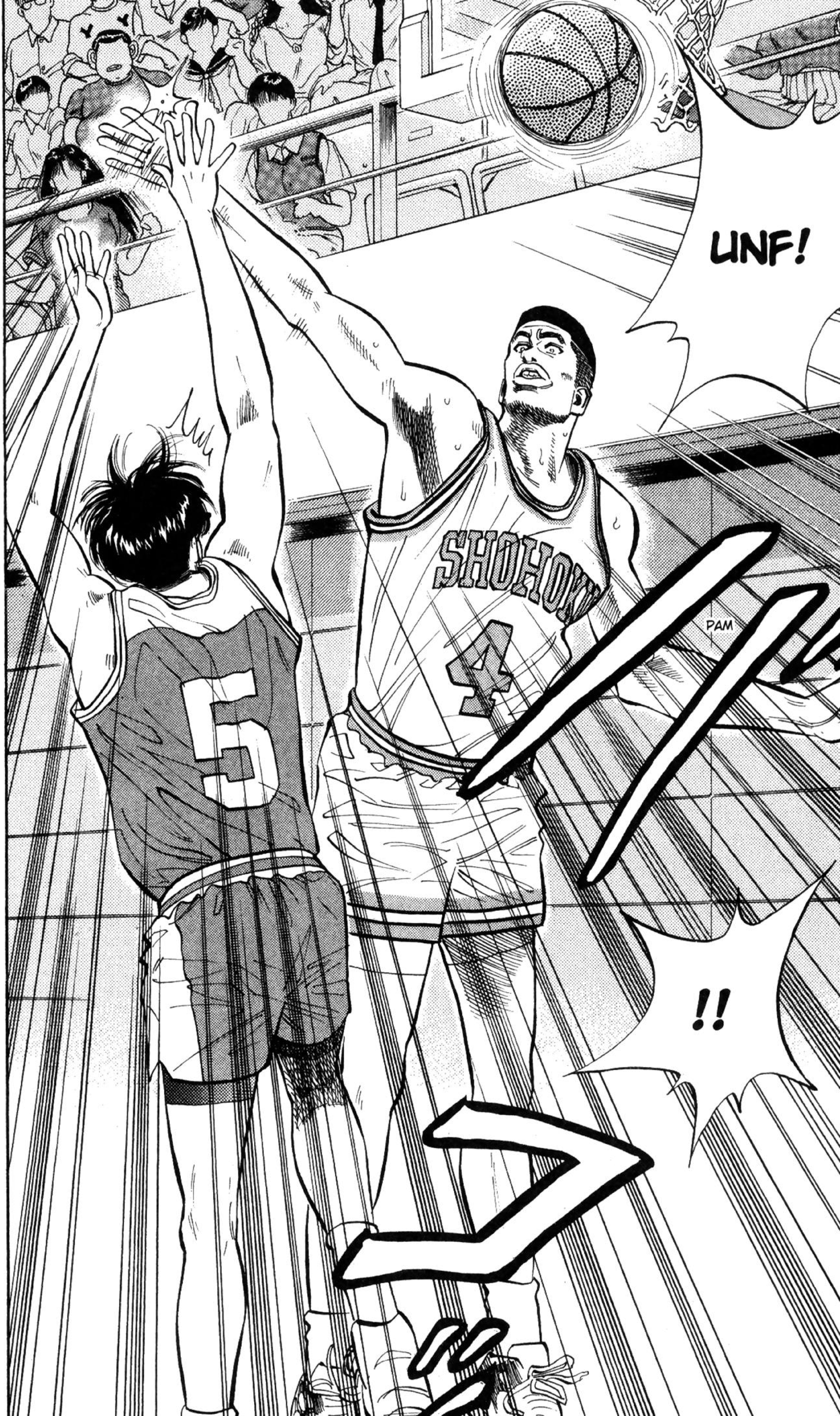
WHUP
ひょいっ
FIUN
!!

FLAP
...!!
COSAAAA?!
WOOOOOH
COS'È SUCCESSO POCO FA?!
RIESCE A MUOVERSI COME NIENTE FOSSE ANCHE MENTRE È IN ARIA!
QUEL GIOCATORE DELLO SHOHOKU È STRAORDINARIO!
IL NUMERO 11 È UN GRANDE !!

* RUKAWA È VITA - GROUPIE DI KAEDE RUKAWA - KANAGAWA FAN CLUB

SIETE TUTTI TROPPO LENTI A MUOVERVI.
NON POSSO PASSARVI LA PALLA.
WHIRL
COS'HAI DETTO?! BRUTTO SPACCONE!!
...!!
CHE STATE COMBINANDO?! DIFENDETE, DIFENDETE!
ARRIVANO!!

SM!!
ROAR
ゴオオ
TA-DAN
!!
JUMP
!!
ピクッ
GULP

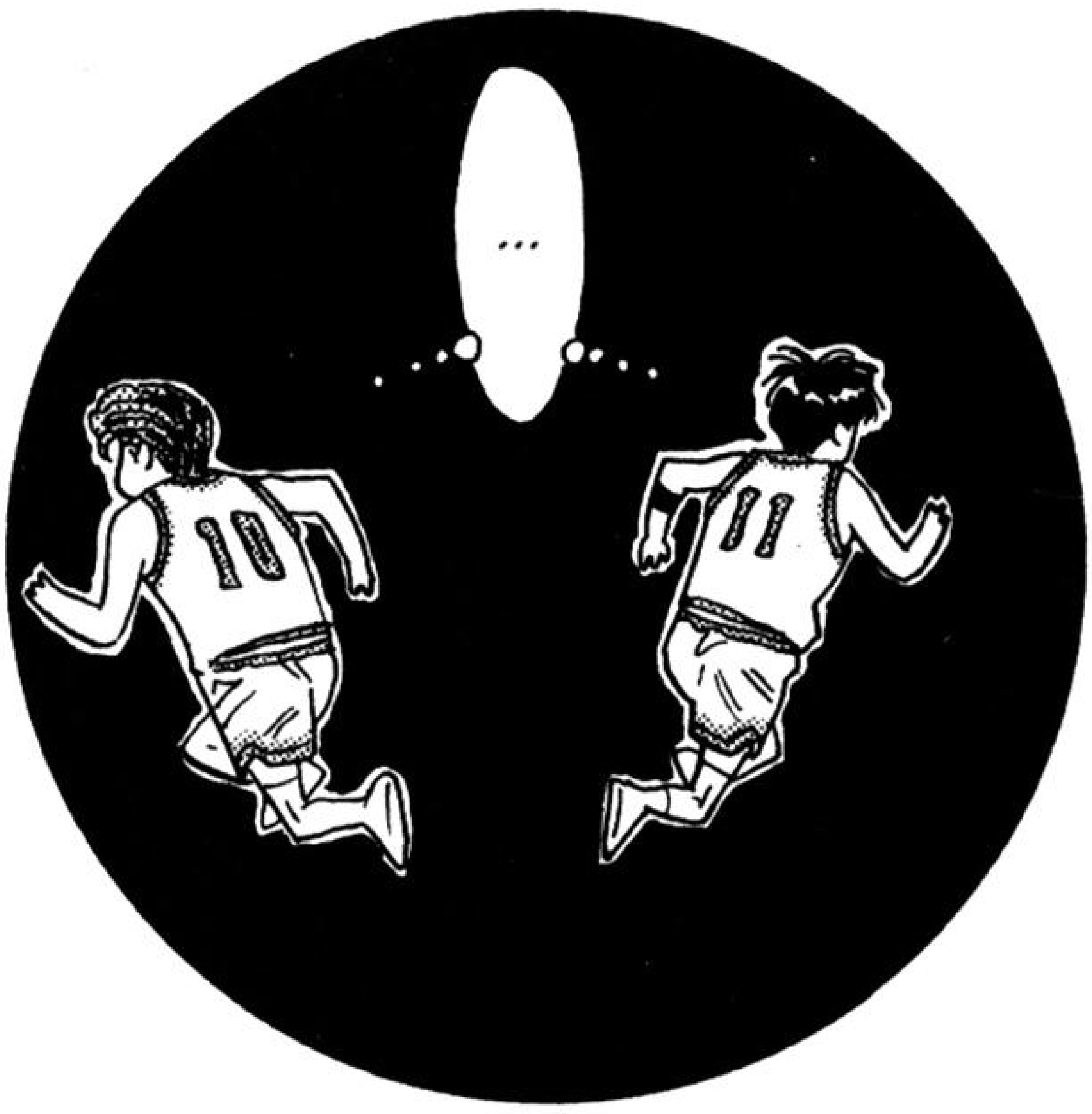

UNF!
PAM
!!

!!
OOOH!
BAM
ECCOLOOO! LO SCHIAC-CIAMOSCHE !!
UOOOOOOOH
!!
AKAGI!!
JUMP

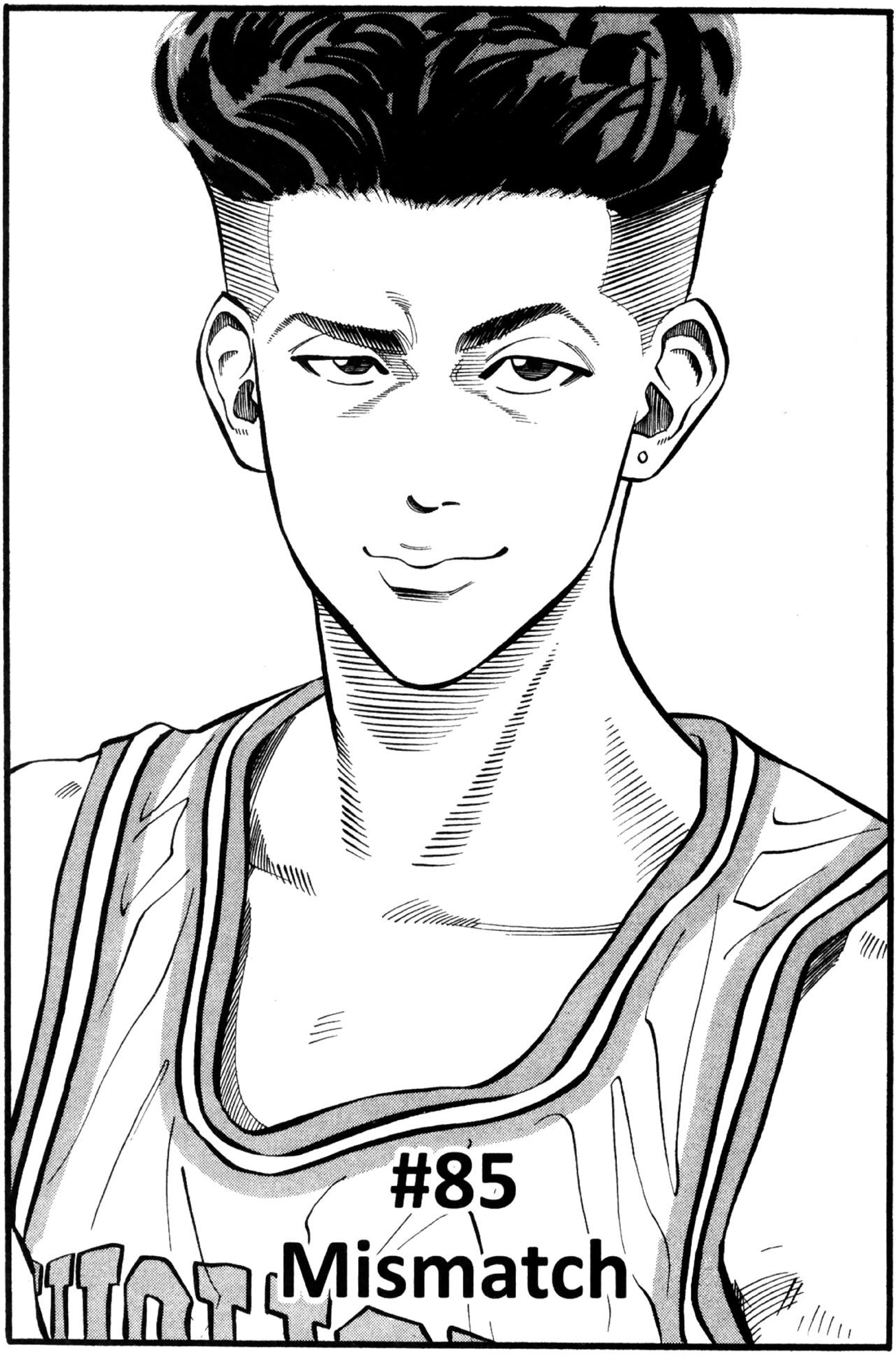
NNNGH!
SBAM
!!
OOOH!
GRAB
DASH
HAI VISTO, RUKA-WA?!
NON DARTI TANTE ARIE.

NNNGH!
SBAM

!!
OOOH!
GRAB
DASH
HAI VISTO, RUKAWA?!
NON DARTI TANTE ARIE.



SLAM DUNK



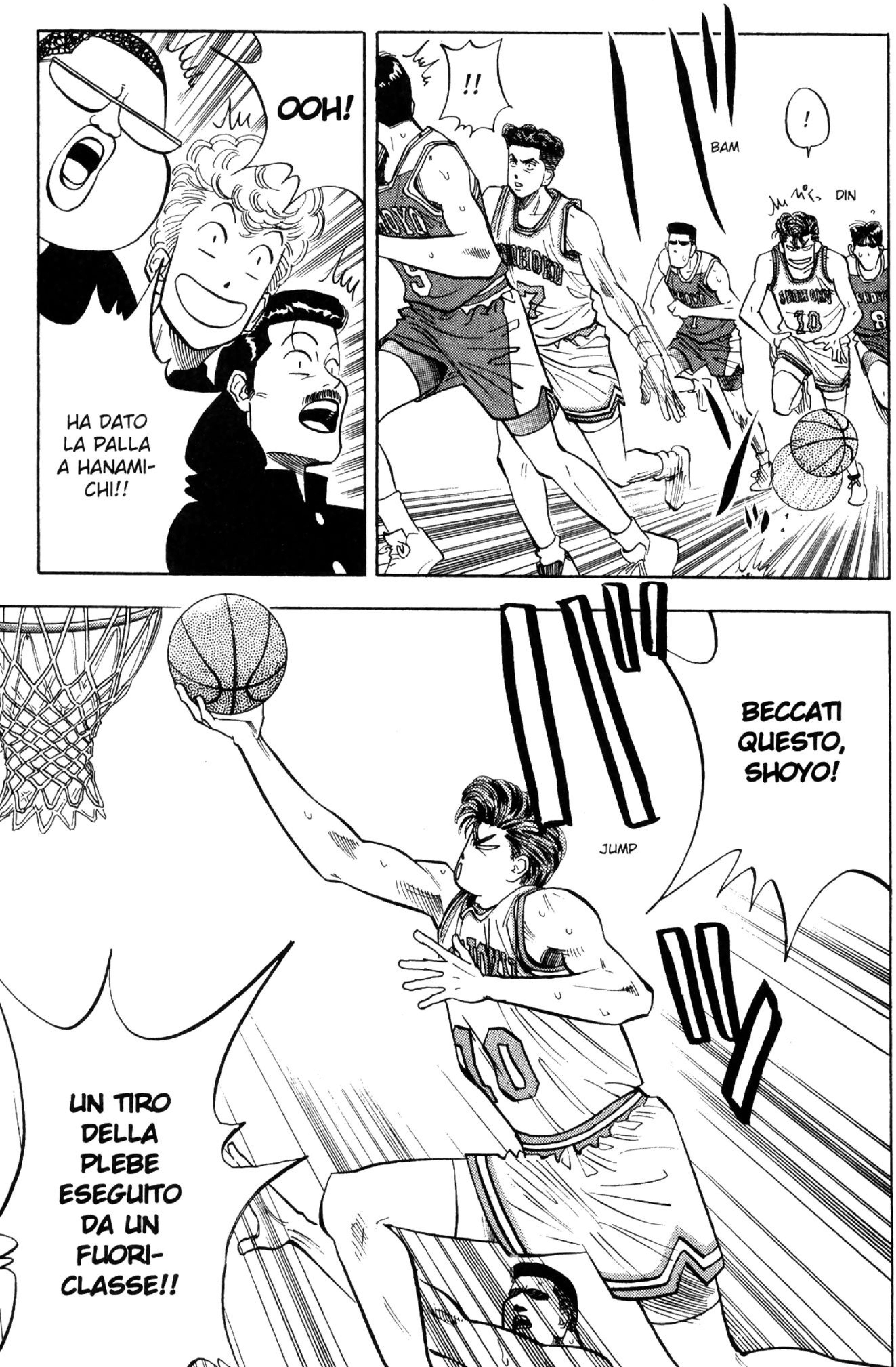
#85
Mismatch

BLA
NON HO MAI VISTO NIENTE DEL GENERE!
I NOSTRI DUE GIOCATORI PIÙ ALTI, HANAGATA E TAKANO, CHE VENGONO STOPPATI UNO DOPO L'ALTRO...!
BLA
BLA
AKAGI... E QUEL TIPO STRANO CON I CAPELLI ROSSI!
* SPIRITO COMBATTIVO
...
OOOH!
BELLA STOPPATA!
DEGNO DI LUI!!
AIDA
RUSH
...
AKAGI!
TAP
TAP
CONTROPIEDE!
TAP
FORZAAA! VAI, VAI!
TAP
TAP
TAP
WOOOOOH
OOOOH!
CHE STOPPATA INCREDIBILE!
HAI VISTO IL #4 E IL #10 DELLO SHOHOKU?!
UGH...
...

WOOOOOH
OOOOH!
CHE STOP-PATA INCREDI-BILE!
HAI VISTO IL #4 E IL #10 DELLO SHOHOKU ?!
...
UGH...
CON-TRO-PIEDE!
TAP
TAP
TAP
TAP

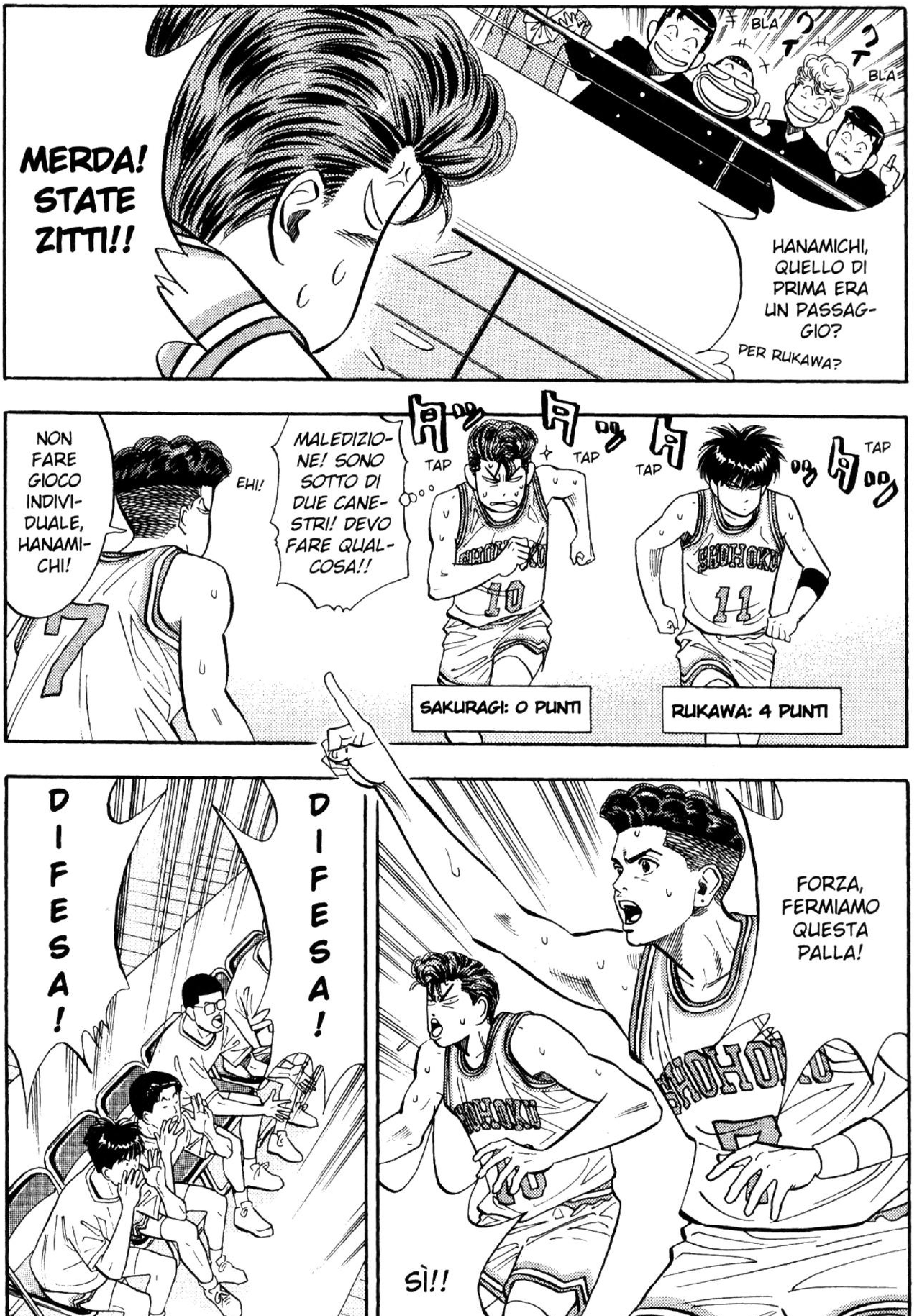
BLA
I NOSTRI DUE GIOCATORI PIÙ ALTI, HANAGATA E TAKANO, CHE VENGONO STOPPATI UNO DOPO L'ALTRO...!
NON HO MAI VISTO NIENTE DEL GENERE!
BLA
BLA
AKAGI... E QUEL TIPO STRANO CON I CAPELLI ROSSI!
* SPIRITO COMBATTIVO
...
OOOH!
BELLA STOPPATA!
DEGNO DI LUI!!
AIDA
RUSH
...AKAGI!
TAP
TAP
FORZAAA! VAI, VAI!
SHOHOKU
SHOHOKU

AH
AH
AH
AH
AH
AH
AH AH AH! HAI VISTO, RUKAWA?!
OGGI IO SEGNERÒ PIÙ PUNTI DI TEEEE!!
TAP
TAP
TAP
TAP
...
TAP
RYO-CHIN, PASSA LA PAL-LA!!
RUSH
TAP
TAP
TAP
TAP
TAP
MERDA! UNO COME ME CHE SI FA FREGA-RE DA UN PAGLIACCIO DEL GENE-RE!
TAP
TAP


!!
BAM
!
DIN
OOH!
HA DATO LA PALLA A HANAMICHI!!
BECCATI QUESTO, SHOYO!
JUMP
UN TIRO DELLA PLEBE ESEGUITO DA UN FUORICLASSE!!

STONK
!!
ARGH!!
AAAH! HO SBAGLIATO!!
!
TSK!
IMBECILLE, CI HAI MESSO TROPPA FORZA.
JUMP
STUPIDO IMBRANATO! QUESTA LA PRENDO IO!!

PAM
!!
FLAP
!!
BELLA CONCLUSIONE, RUKAWA!!
OOOOH!
EVVAI!
FRUMP
UGH...
UN CAMPIONE COME ME CHE FA UN ERRORE DA PRINCIPIANTE...
ASSURDO!
BRR BRR
IDIOTA! QUANDO HAI UN'OCCASIONE, DEVI MANTENERE LA CALMA!
CHE BABBEO!


BLA
BLA
HANAMICHI, QUELLO DI PRIMA ERA UN PASSAGGIO?
PER RUKAWA?
MERDA! STATE ZITTI!!
TAP
TAP
TAP
TAP
RUKAWA: 4 PUNTI
SAKURAGI: 0 PUNTI
MALEDIZIONE! SONO SOTTO DI DUE CANESTRI! DEVO FARE QUALCOSA!!
EHI!
NON FARE GIOCO INDIVIDUALE, HANAMICHI!
FORZA, FERMIAMO QUESTA PALLA!
SÌ!!
DIFESA!
DIFESA!

FINALMENTE ANCHE LO SHOHOKU SEMBRA ESSERE TORNATO ALLA NORMALITÀ!
GIÀ, LA VERA SFIDA INIZIA ORA!
QUEL RAGAZZO DIVENTERÀ UNA GRANDISSIMA STAR...
HO QUESTO PRESENTIMENTO.
SHOHOKU
11
COMUNQUE, CHI HA MESSO FINE ALLA SITUAZIONE DI STALLO È STATO COME AL SOLITO IL ROOKIE RUKAWA...
NON CI SONO TANTI GIOCATORI CHE GIÀ AL PRIMO ANNO SIANO CAPACI DI INCIDERE COSÌ TANTO SUL GIOCO!
RUKAWA È SPAVENTOSO!
IO NON HO NÉ LA SUA ALTEZZA NÉ IL SUO TALENTO... ANCHE IMPIEGANDOCI TUTTA LA VITA, NON POTREI MAI DIVENTARE UN GIOCATORE COME LUI...
...IO CHE SONO ALTO APPENA 165 CM...
AIDA
...
11

OHI OHI! IN MEZZO A TUTTI QUEGLI STANGONI, IL #7 SEMBRA ANCORA PIÙ PICCOLO!
BLA
BLA
...IL #7 DELLO SHOHOKU!
...!!
BAM
È TROPPO BASSO PER MARCARE QUEL #9!
LO SHOHOKU FAREBBE MEGLIO A CAMBIARLO COL #5!
BLA
BLA
GRUNT!
SKREK
MIYAGI...
BAM
GNICK

GRAB
TAKANO!
VISTO? RIESCONO FACILMENTE A FARGLI PASSARE LA PALLA SULLA TESTA!
È UNO SCONTRO TROPPO IMPARI CON QUEL #7! SE ATTACCANO DOV'È LUI, SEGNERANNO DI NUOVO UN SACCO DI PUNTI!
...
QUANTO SONO INSOPPORTABILI!!
CREDONO DI SAPERE TUTTO!
FIIH
INFRAZIONE DI PASSI!
!!
TAKANO!
...!!

CON-
TROPIEDE!
CORRETE!!
ITO!
IL NU-
MERO
7!
GRAB
SKREK
RUSH
SÌ!

SWUSH
OOOOH!
TAP
TAP
TAP
TAP
!!

FIUN
?!
!!
GRAB
!!
JUMP

FIUN
?!
GRAB
!!

!!

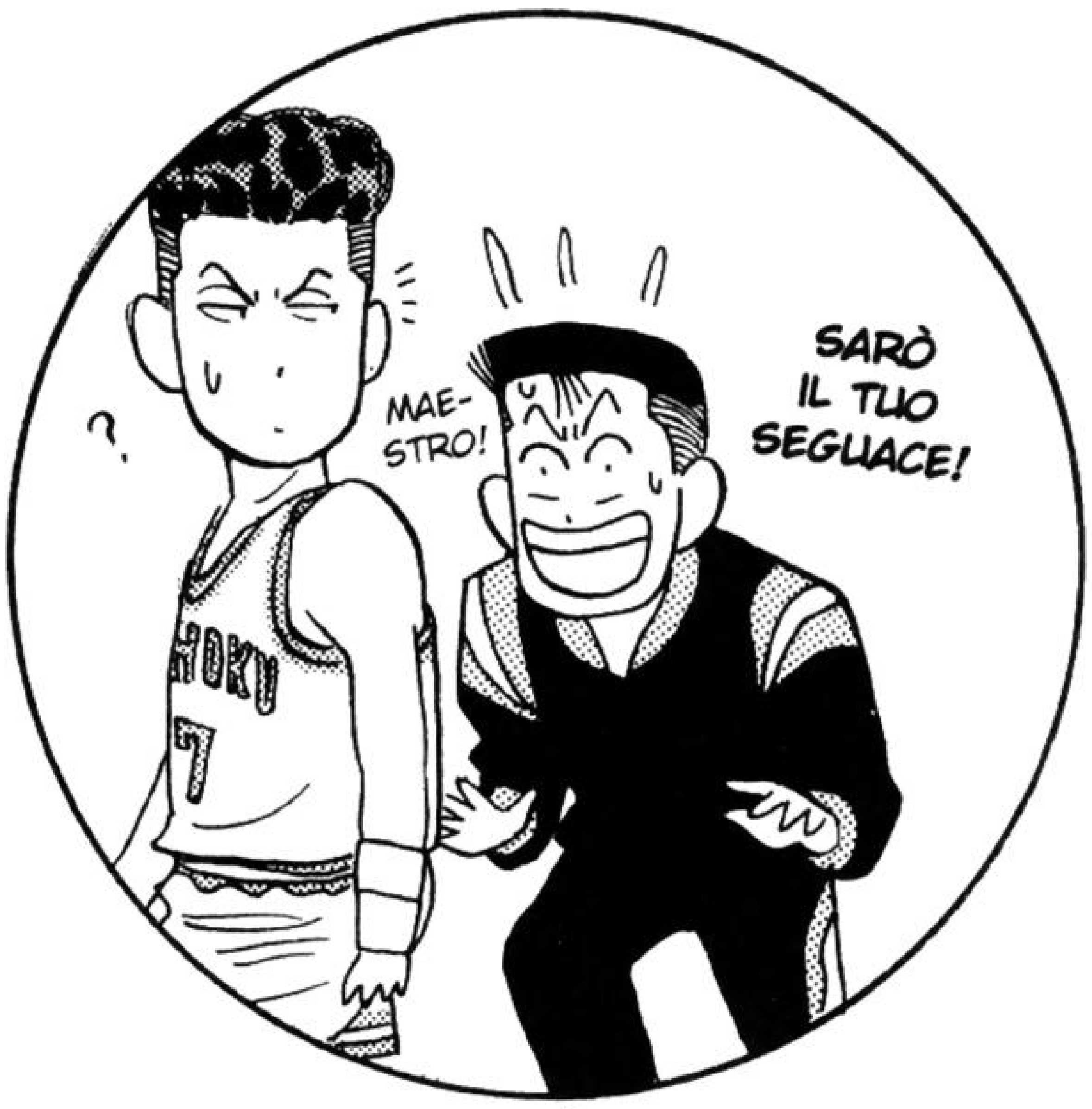
ブワッ
JUMP

* SPIRITO COMBATTIVO

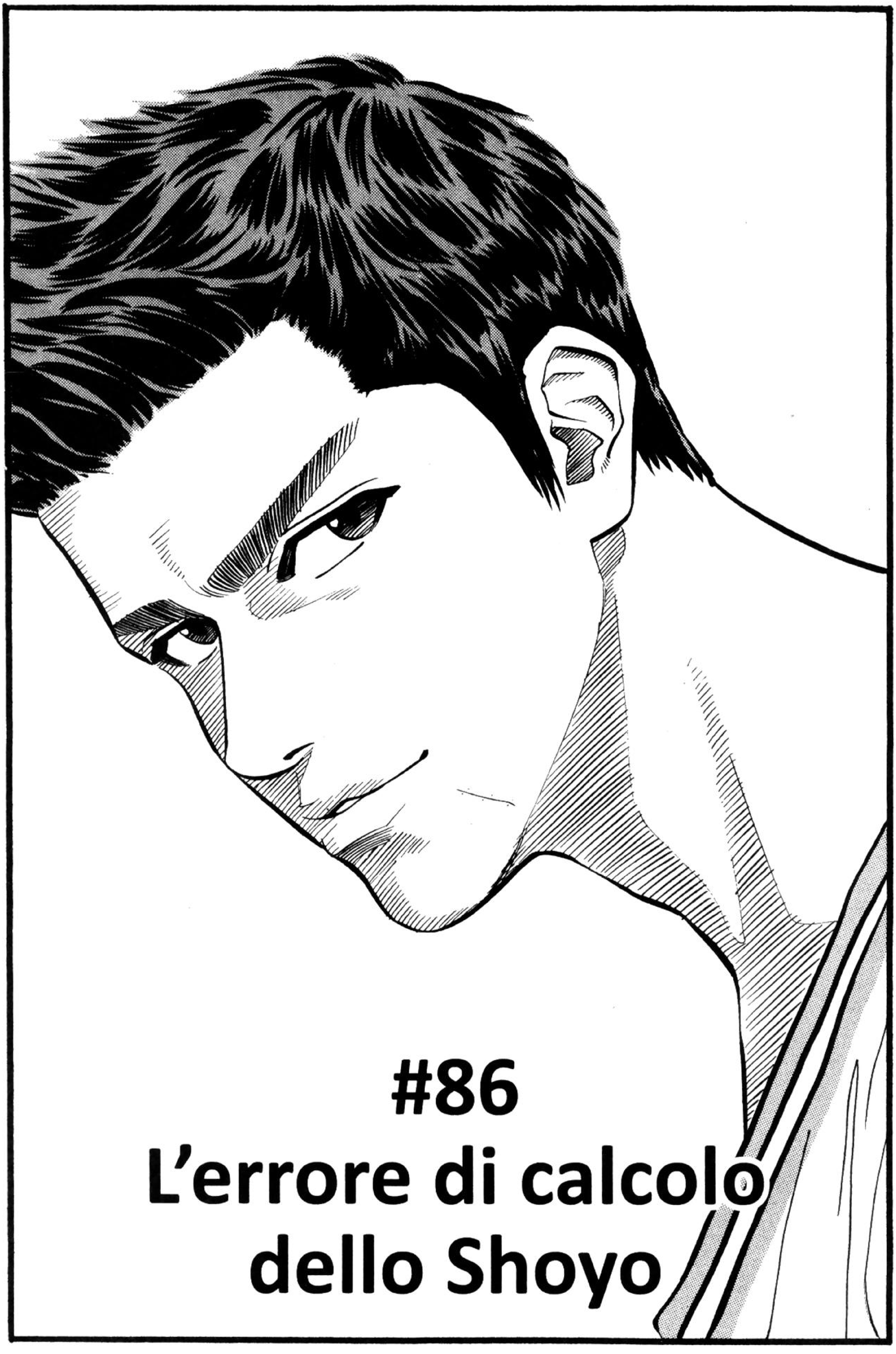
WOOOOOOH
CHE PAS-SAGGIO FENOME-NALE!!
ERA DAVVE-RO ALLA VELOCITÀ DELLA LUCE!!
È STATO UN LAMPO!
流川命
* RUKAWA È VITA
WAAH
INCRE-DIBILE, EH?!
WAAH
MIYA-GI!!
?!
AH AH AH AH! VOI, AVETE VISTO ?!
DASH
ITO!
!!

VANNO AL CONTRAT-TACCO!!
GRAB
!!
?!
SDUM

TAP
...!!
FORZA, SEGNIAMO UN ALTRO CANESTRO!
BAM
BAM
!!
STRA-BILIAN-TE!
SEI STRAOR-DINARIO, MIYAGI!!
UOOOH!



SLAM DUNK


#86
L'errore di calcolo
dello Shoyo

WAAAH
QUEL NUMERO 7 È STRAORDINARIO!
PUR ESSENDO COSÌ PICCOLETTO, CI SA DAVVERO FARE!
HA UNA VELOCITÀ INCREDIBILE!!
SHOHOKU
7
MIYAGI!
GRANDIOSO!
ECCEZIONALE!
BRAVO, RYOTA!!

AYA-
CHAN!
♥
!!
!!
GRASP
IDIOTA!
NON DI-
STRAR...
UH?!

!
SWITCH!
TAP
GRAB
UOH!

POVERO STUPIDO!
SKREK
JUMP
!!
UAAAH! CHE ELE-VAZIONE!!
UOOOH
SENZA PIETÀ!!

BAM
!!
COSA ?!
UNA FINTA!!

OOOOH!
JUMP

HA SEGNA-TOOO!
WAAAAH
NUMERO 7 SPETTACO-LARE!!
LO SHOHO-KU STA DI NUOVO RIMON-TANDO!!
Shohoku
Shoyo
11:58
8
11
AR-BITRO! POCO FA ERANO PASSI, NO?!
NO, NON ERANO PASSI!
UOOOOH!
POINT

...
FIIIH
!!
TIME-OUT RICHIESTO DALLO SHOYO!
WAAAAAAH
PAM
OOH! LO SHOYO È IN VANTAGGIO, EPPURE CHIE-DE PER PRIMO IL TIME-OUT!
BEN FATTO, RYOTA!
LO SHOYO È SOTTO PRESSIONE!
L'IMPE-TO DELLO SHOHOKU È ANCORA VIVO!!

NON SAPEVO CHE LO SHOHOKU AVESSE UN PLAYMAKER COSÌ BRAVO!
RYOTA MIYAGI!
FLIP
BENE COSÌ! POTETE FARCELA!!
AH AH AH! È OVVIO, QUATTROCCHI!
HAI FATTO LA SCELTA GIUSTA A METTERE IL GENIO SAKURAGI TRA I TITOLARI DI PARTENZA, VECCHIO!
AH AH AH!
HO HO HO!
MA SE NON HA FATTO NIENTE...
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
CHE VI PRENDE, RAGAZZI?
NON C'È BISOGNO DI AGITARSI.

* SPIRITO COMBATTIVO - CLUB DI BASKETBALL - SCUOLA SUPERIORE SHOYO

FORZA, ANDATE!
QUEST'ANNO SARÀ LO SHOYO A DIVENTARE IL NUMERO 1!
SÌ!!
HANA-GATA...
...MI RACCO-MANDO!

SÌ!
WAAH
VAI, VAI, SHOYO!
PRESSA, PRESSA, SHOYO!
WAAH
VAI, VAI, SHOYO!
FERMIAMO IL CONTROPIEDE DELLO SHOHOKU!
GRAB
WAAH
SÌ!!
LO SHOYO HA RITROVATO LA CALMA.
GIÀ... FUJIMA HA PRESO IL TIME-OUT CON OTTIMO TEMPISMO.
È UN TIPO IN GAMBA.
CREDO CHE LO SHOHOKU COSTRINGERÀ PRESTO FUJIMA A SCENDERE IN CAMPO.
FINCHÉ LUI È IN PANCHINA, SIGNIFICA CHE MANTENGONO UN ASSO NELLA MANICA.
QUANDO ENTRA FUJIMA...
...LO SHOYO CAMBIA E DIVENTA UNA SQUADRA COMPLETAMENTE DIVERSA.

!!
GRASP
OOH! L'HA PRESA DI NUOVO!
VANNO IN CONTROPIEDE!
MH!
SKREK
DASH
GNICK
!!
CHE VELOCITÀ NEL TORNARE INDIETRO!

* REGOLA DEI 30 SECONDI: CHI È IN ATTACCO DEVE TIRARE ENTRO TRENTA SECONDI.

!!
PRESA!
GRAB
JUMP
AKAGI!!
!!

AKAGI!!
!!
JUMP

PRESA!
GRAB
!!

PROPRIO COSÌ! L'ERRORE DI CALCOLO DELLO SHOYO È LUI, MITSUI!
È IL TIRATORE MVP HISASHI MITSUI!!
FLAP
!!
EVVAIIII!
WAAAAH
SHOHOKU

PA-REG-GIO!!
BEL TIRO, MITSUI!
WAAAAAH
COME PENSA-VO...
LA DIFESA DOVRÀ PER FORZA ALLUNGAR-SI ANCHE FUORI!
ANCHE SE CONTROLLANO L'AREA SOTTO CANESTRO, MITSUI PUÒ TIRARE DALL'E-STERNO DELLA LINEA DEI TRE PUNTI!
ORA FUJIMA È COSTRETTO A ENTRARE IN CAMPO!

SLAM DUNK

* SPIRITO COMBATTIVO - CLUB DI BASKETBALL - SCUOLA SUPERIORE SHOYO

QUEL TIPO TRE ANNI FA ERA IL #4 DELLE MEDIE TAKEISHI CHE HANNO PAR-TECIPATO AL CAMPIONATO NAZIONALE!
WAAAAAH
Shohoku
1° T
È L'HISASHI MITSUI NOMINATO MVP!
NON STANNO ESAGERAN-DO UN PO' TROPPO?
ERA SOLO UN CANESTRO!
UH...
WAAH
WAAH
WAAH
WAAH
È VERA-MENTE FORTE!!
WAAH
LO SHOHOKU È DIVENTATO UNA SQUADRA PAZZESCA!
WAAH
PERCHÉ FINORA NON AVEVA MAI GIOCATO CON LO SHOHOKU?
PER DUE ANNI!
BLA
BLA
BLA
PER-CHÉ ERA DIVENTATO UN TEP-PISTA!
HISASHI MITSUI!
QUEL-L'HI-SASHI MITSUI ?!
WAAH
WAAH

L'MVP DELLE MEDIE MITSUI!
WAAH
IL SUPER ROOKIE RUKAWA!
WAAH
WAAH
WAAH
IL SUPER PLAYMAKER MIYAGI!
E POI IL KING KONG AKAGI!
WAAH
AKAGI, RUKAWA, MIYAGI E MITSUI!
WAAAAH
UGH!
LO SHOHOKU È VERAMENTE FORTE! NON È ARRIVATO FIN QUI SOLO PER UN COLPO DI FORTUNA!
EHI, ASPETTATE UN ATTIMO!!
GRUNT
NON AVETE DIMENTICATO IL SOTTOSCRITTO SUPER RAGAZZO PRODIGIO SAKURAGI?!
ARRIVANO, SAKURAGI!
DANNAZIONE! IO SONO SICURAMENTE UN GRANDE TALENTO!
PURE PIÙ DI QUESTI QUATTRO! DIAMINE!!

È IMPENSABILE CHE IO NON SIA UN GENIO...
FIGURIAMOCI! È IMPOSSIBILE!!
!!
WHUP
ス
ENTRI, FUJIMA?
...!!
ニッ
SMILE
SHOYO

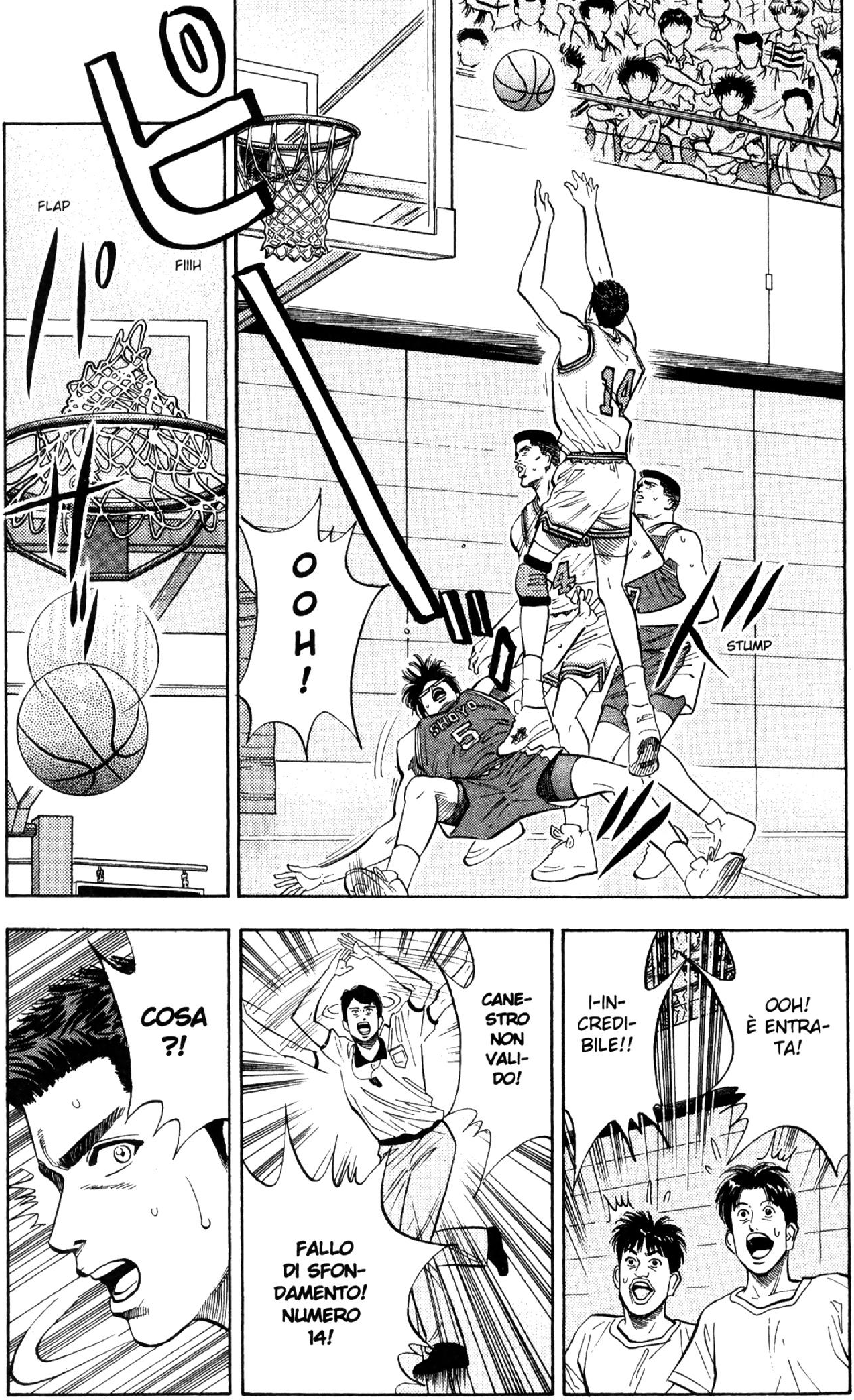
OOOOH!
BLA
BLA
FUJIMA?!
FUJIMA...
...FIDATI DI ME!

FORZA, RAGAZZI, TIRATE FUORI LA GRINTA!
MO-STRIAMO LA VERA POTENZA DELLO SHOYO!!
!!
UH!
UOOOOH!
HANA-GATA!
SÌ!!

BAM
STONK
!!
GRAB
RIM-
BAL-
ZO!
...!!
IL
RIMBALZO!!

WLAMM
UOH!
HANA-GATA!
HANA-GATA!
OOOOH!
WAAH
WOOOH
!!
FRUMP
HANA-GATA!
HANA-GATA!
WAAH

"SAKURAGI, SARAI TU A CONTROLLARE I RIMBALZI!"
HO HO HO!
VECCHIO ...!!
NON DOBBIAMO PIÙ CONTENERCI!
FORZA, DIFESA!
SÌ!
!!
SI CONTENEVANO?!
NON SOTTOVALUTARCI, HANAGATA!
BAM
JUMP
OOOOH!
MITSUI!


FLAP
FIIIH
OOH!
STUMP
COSA ?!
CANESTRO NON VALIDO!
FALLO DI SFONDAMENTO! NUMERO 14!
OOH! È ENTRATA!
I-INCREDIBILE!!

EVVAI!!
BRAVO, HANAGATA!
TAKANO!
NAGANO!
HASEGAWA!
ITO!
NON DOVETE AVERE ESITAZIONI!
QUEL BASTARDO... L'HA FATTO APPOSTA!
NOI SIAMO LO SHOYO!
HANAGATA!
È UN VERO SOSTEGNO PER LA SQUADRA!

HANAGATA!
FORSE IN QUESTA PARTITA NON C'È BISOGNO CHE IO ENTRI IN CAMPO...
SHO-YO!
WAAAAAH
SHO-YO!
SHO-YO!
UOH!
15
19
26

WOOOOOOH
Shohoku
1° T
2° T
Shoyo
22
34
METTICE-LA TUTTA, SHOHO-KU!!
FOR-ZA!
IL DIVARIO DI PUNTI AUMENTA SEMPRE PIÙ!
WAAH
AAAAH!
WAAH
SE POI SI AGGIUNGE FUJIMA, DIVEN-TA UNA SQUA-DRA QUASI IMBATTIBILE!
HANAGATA È CRESCIUTO ED È PIÙ AFFIDABILE RISPETTO ALL'ANNO SCORSO.
WAAH
LO SHOYO È FORTISSIMO! DUNQUE SONO QUESTE LE CAPACITÀ DEL TEAM NUMERO 2 DI KANA-GAWA...
RESTANO GLI ULTIMI 30 SE-CONDI DEL PRIMO TEMPO!
AAH... COME PENSA-VO, LO SHOYO È SUPE-RIORE.
AIDA

!
HIKOICHI, QUESTA PALLA SARÀ CRUCIALE. OSSERVA BENE.
LO SHOHOKU ADESSO DEVE ASSOLUTAMENTE DIFENDERE IL CANESTRO. CAPISCI PERCHÉ, HIKOICHI?
PERCHÉ LO SHOYO NON HA ANCORA NEPPURE MESSO IN CAMPO FUJIMA?
QUELLA È UNA RAGIONE. LA SECONDA È LA STANCHEZZA.
LA TENSIONE FA STANCARE PIÙ VELOCEMENTE E LO SHOHOKU ALL'INIZIO ERA PARECCHIO TESO DI FRONTE A UN AVVERSARIO COME LO SHOYO.
AH, È VERO! SEMBRANO MOLTO STANCHI!
VISTA LA CONDIZIONE DI SVANTAGGIO, PER AVERE SPERANZE NEL 2° TEMPO, DEVONO ALMENO CHIUDERE IL 1° TEMPO CON UN DISTACCO INFERIORE AI 10 PUNTI.
IN QUEL CASO, MAGARI, POTREBBERO TROVARE LA FORZA MENTALE PER RECUPERARE ANCORA...
...MA, SE IL DIVARIO DI PUNTI FOSSE UN NUMERO A DUE CIFRE, IL DANNO PSICOLOGICO SAREBBE DEL TUTTO DIVERSO. NEL SECONDO TEMPO FINIREBBERO PER ESSERE DISTACCATI ULTERIORMENTE!

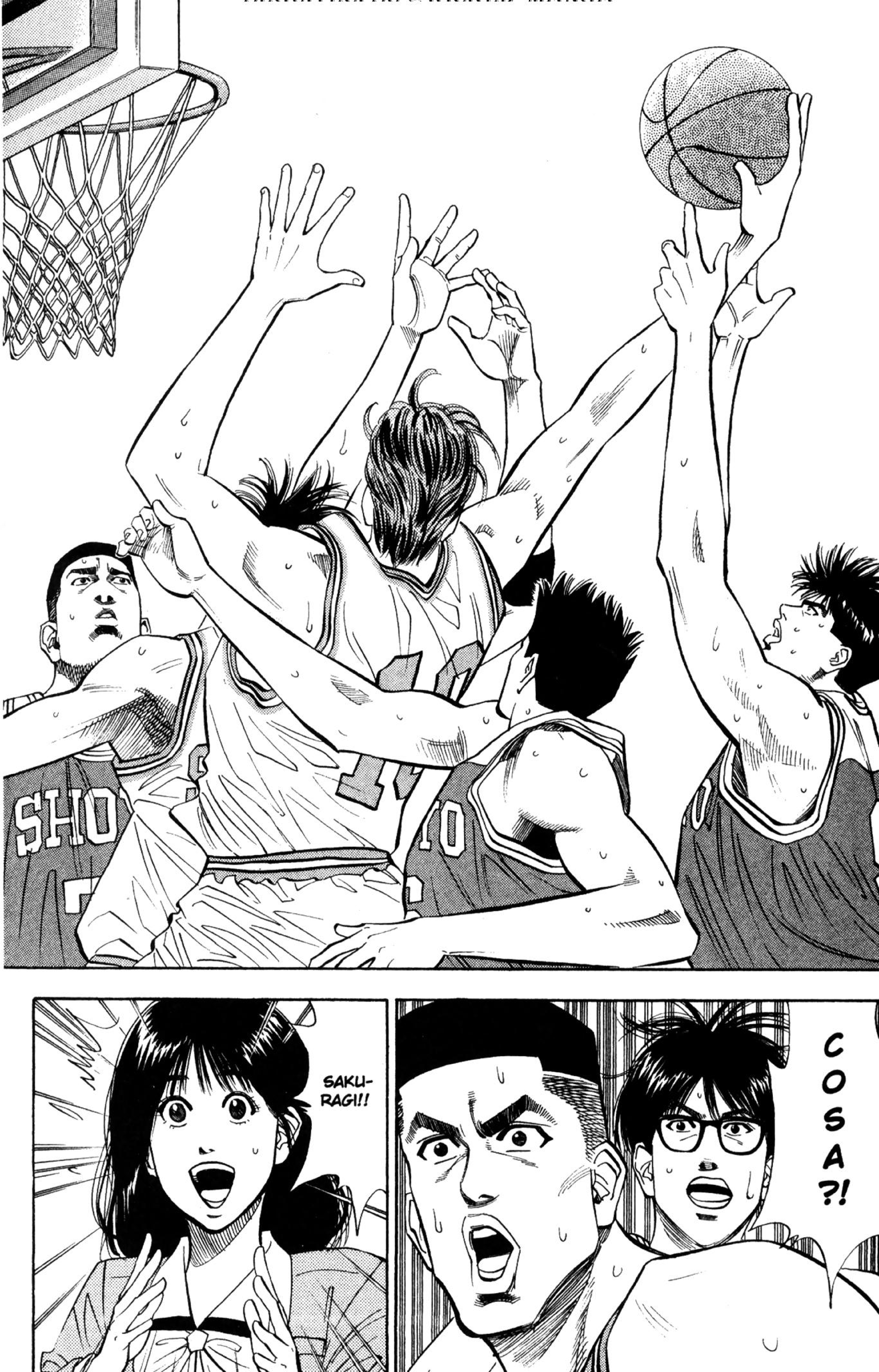
IN PRATICA, SE ADESSO SUBISSE UN CANESTRO, LO SHOHOKU PERDEREBBE.
BAM
ANF!
TAP
TAP
ANF!
ANF!
GNICK
SKREK
DIFESA!
DIFESA!
DIFESA!

TIC
BENE!
JUMP
JUMP
JUMP
NON PERDE-REMO!!
GRIT

TUP
COSA ?!
TUMP
RIM-BALZO !!
STONK
SCRII
...!!

IL RE DEL RIMBAL-ZO SA-KURAGI!!
GRAB
COSA?!
SAKU-RAGI!!
FINE DEL PRIMO TEMPO!
Shohoku
1° T
Shoyo
WAAH
BUZZ

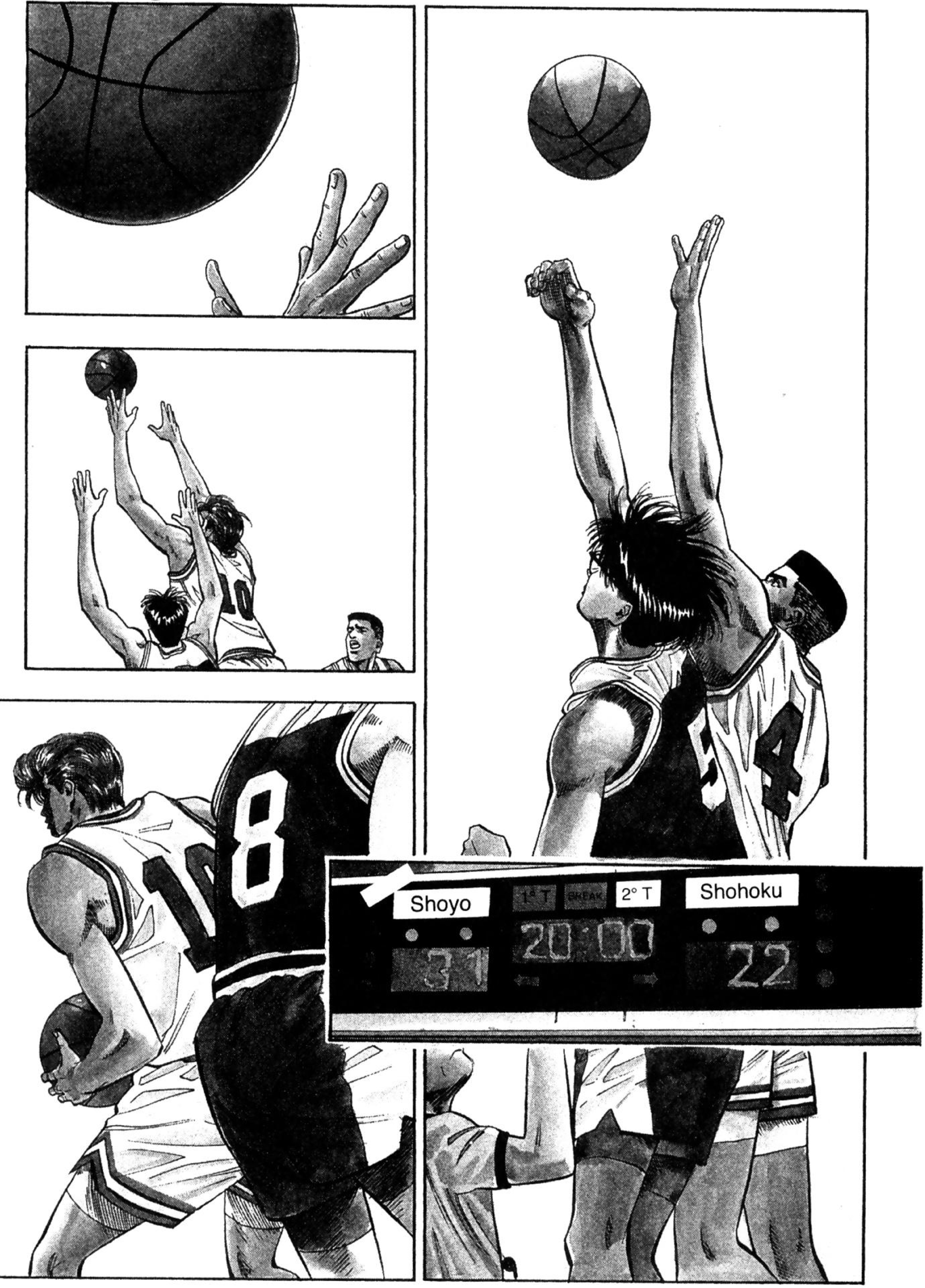
SEGUITECI SU @WICKED MANGA



IL RE DEL RIMBAL-ZO SA-KURAGI!!
GRAB
Shohoku
1° T
22
0
Shoyo
31
BUZZ
WAAH
FINE DEL PRIMO TEMPO!

SLAM DUNK

Sakuragi il re del rimbalzo



#88
Sakuragi il re del rimbalzo

WAAH
WAAH
OOOH!
DA QUANDO È INIZIATO IL SECONDO TEMPO, QUEL TIPO DAI CAPELLI ROSSI È DIVENTATO IMPROVVISAMENTE ENERGICO!
Shoyo
Shohoku
14:54
31
WAAH
COSA GLI SARÀ MAI SUCCESSO?!
WAAH
WAAH
HARUKO...
BLINK
INCREDIBILE!
SPOGLIATOI
VIETATO ENTRA CON LE SCARPE

BLA BLA
ワイ ワイ
SEI STATO STRAORDINARIO, SAKURAGI!
QUEL RIMBALZO DI POCO FA VALEVA DIECI CANESTRI!
D-DAVVERO?!
INTERVALLO
CERTO! PRENDENDO QUEL RIMBALZO, HAI SALVATO LA SQUADRA!
SE VI AVESSERO SEGNATO IN QUEL MOMENTO, FORSE NON CI SAREBBE STATO PIÙ NULLA DA FARE!
D-DICI?
AH AH!
ALLORA VERAMENTE SONO IL RE DEL RIMBALZO?
SÌ, È PROPRIO COSÌ!
SEI IL RE DEL RIMBALZO, SAKURAGI!
HARUKO!!

OOOOOH
OOOH!
ORA SÌ CHE POSSIAMO ASPETTARCI GRANDI COSE NEL SECONDO TEMPO!
PAT
Shoyo
1° T
BREAK
2° T
Shohoku
31
19 : 48
22
FIUN
ARRIVA SAKURAGI, IL DOMINATORE SUPREMO DELL'AREA SOTTO CANESTRO!
IDIOTA!!
COSA?!
AAAH
È UNA FOLLIA!!
10
SHOYO

UH?!
STONK
LA RI-
PRENDO
IOOO!!
OOH!
GRAB
!!
SA-
KURAGI, IL
SOVRANO
ASSOLUTO
SOTTO CA-
NESTRO!!
FIUN
!!
UH
?!
STONK
LA RI-
PRENDO
IOOO!!
È
MIAAAA
!!
GRASP

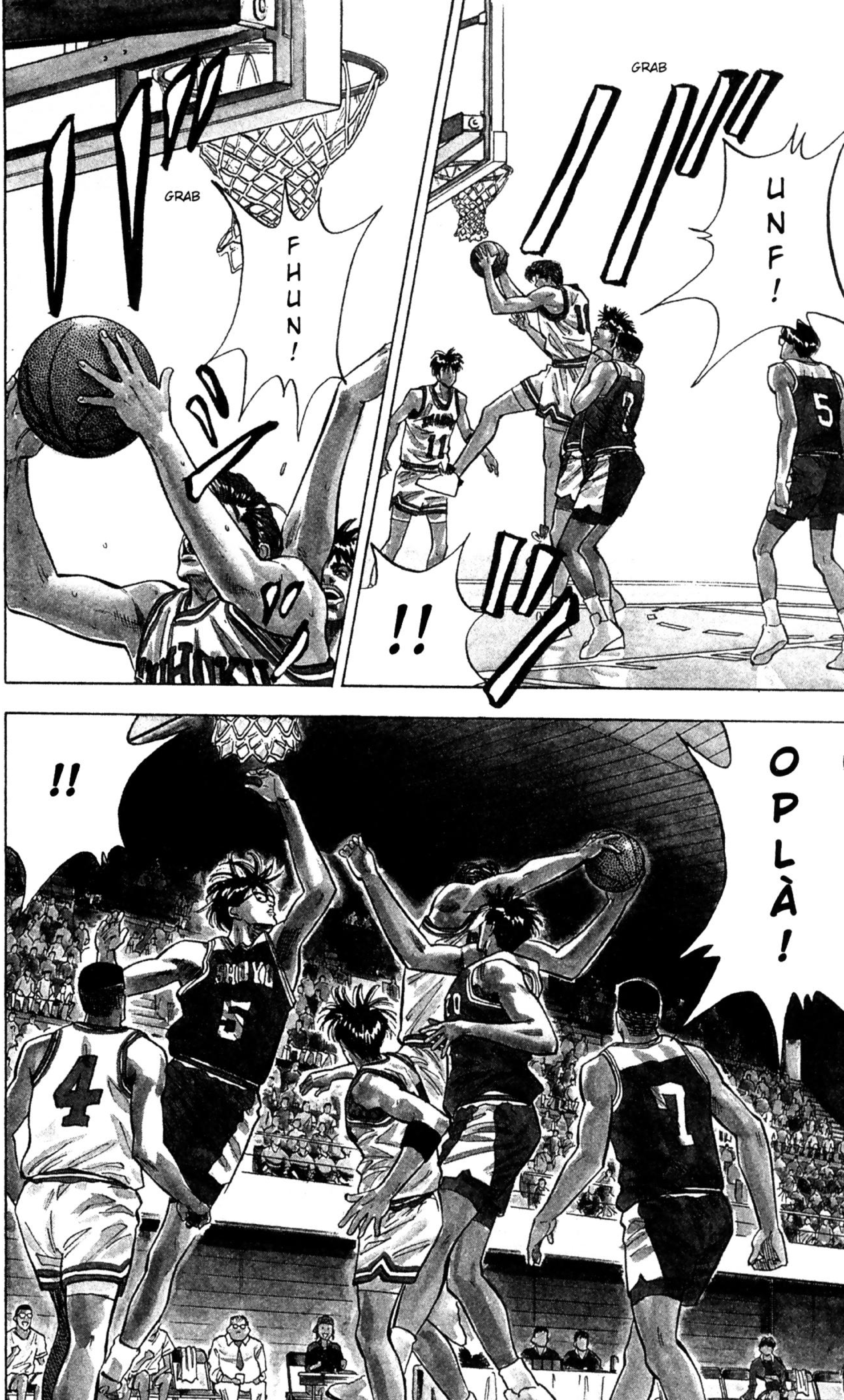
SOTTO IL CANESTRO ...
PIANTALA.
...!!
SDRUM
!!

* SPIRITO COMBATTIVO

NEL SECONDO TEMPO È STATO LO SHOHOKU AD ATTACCARE PER PRIMO!
OOH!
CON LA SUA ARMA PRINCIPALE, IL GORILLA DUNK DI AKAGI!
VISTO? È STATO IMPORTANTE CHIUDERE IL PRIMO TEMPO CON UN DISTACCO INFERIORE A 10 PUNTI.
SIGNIFICA CHE QUEL RIMBALZO DI SAKURAGI È STATO DECISIVO?
GIÀ.
...
IN QUESTO MODO HANNO TROVATO LA CARICA PER RIMONTARE!
DIFESA!
DIFESA!
DIFESA!
DAN
RAGAZZI, LASCIATE A ME I RIMBALZI!!
OOH?!

SBAM
È RIM-
BALZA-
TA!
GRASP
FHUN!!
TUMP
TAGLIA-
FUORI!
UGH!
MOC-
CIOSO!

CHE ?!
...!!
BEL RIMBAL-ZO!
OOH
I-INCRE-DIBILE!!
QUESTO TIPO È ASSURDO...!
...
RIMBAL-ZO!
STONK


GRAB
UNF!
!!
GRAB
FHUN!
OPLÀ!
!!

UFF!
AVEVAMO SOTTOVALUTATO QUESTO NUMERO 10!
NEI TIRI È INCAPACE AL PARI DI UN DILETTANTE, MA NEI RIMBALZI È DIVERSO!
VIENE ADDOSSO COL TAGLIAFUORI E HA ANCHE MOLTA POTENZA!
UOOOOH!
Shoyo
14:23
35
WLAMM
EVVAIIIIII!
GORI!!
UN SOLO PUNTO DI DISTACCO!!

SI STANNO AVVICINANDO! CHE RIMONTA!!
Shohoku
2° T
1° T
WAAAAAH
MANCA SOLO UN PUNTO!
NEL SECONDO TEMPO È LO SHOHOKU A DETTARE IL PASSO!
A TRAINARE LA PARTITA A FAVORE DELLO SHOHOKU È STATO QUEL RAGAZZO...
WOW!
È STATO SAKURAGI!
EPPURE I SUOI AVVERSARI SONO I GIOCATORI DELLO SHOYO, I PIÙ ALTI DI TUTTA LA PREFETTURA!
COME C'ERA DA ASPETTARSI! URGE PRENDERE APPUNTI!!
MA QUEI RIMBALZI...
SHO-HOOOO-KU!
WAAH
WAAH
SHO-HOOOO-KU!
HANNO INGRANATO!
...

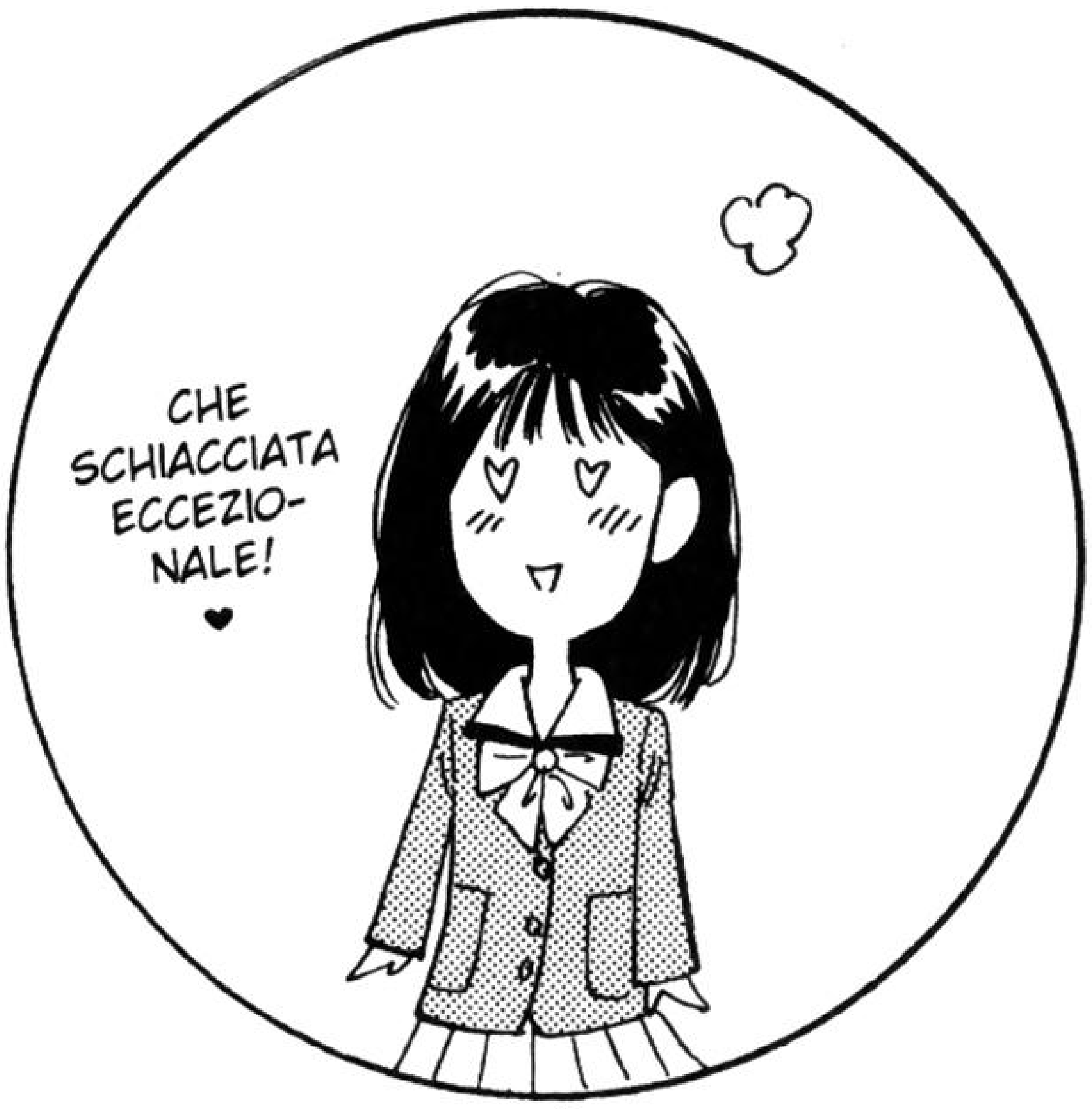
DIFESA!
SKREK
DIFESA!
GNICK
SAKURAGI!
DOBBIAMO ASSOLUTAMENTE PRENDERE QUESTA PALLA!
TAP
TAP
!
CHI PADRONEGGIA I RIMBALZI, È PADRONE DEL GIOCO!
SÌ!!
UAH!
PAM
TROPPO PRESTO!!
NON ESSERE PRECIPITOSO, NAGANO!
SAKURAGI!!
SKREK

OOH!
GRASP
!!
IN UN ATTIMO HA SALTATO PERSINO PIÙ IN ALTO DI ME E AKAGI...!!
QUESTO RAGAZZO HA UNA RAPIDITÀ DI SCATTO FUORI DAL COMUNE!
STRAORDINARIO! SEI STRAORDINARIO...
...SAKURAGI!!

A QUANTO PARE, HA INIZIATO A FAR SBOCCIARE IL SUO TALENTO COME RIMBALZISTA, EH?
AH AH AH!
LO SAPEVO, SONO UN GENIO!!
TA-DAAAN

NON LASCIATELI PARTIRE IN CONTRO-PIEDE!
GRAB
!!
DAAN
AAAH! CHE VELOCI-TÀ!!
Shoyo
Shoh
35

SBRAM
WAAAAAAH
HANNO RIBALTATO IL RISULTA-TOOO!!
LO SHOHOKU È FORTISSIMO!!



SLAM DUNK

#89 Il #4 del liceo Shoyo

DAAN
SHOYO
4

UH?
!!
!!
AIDA
ANF!
ANF!
FUJIMA!
ANF!

VORREI EF-FETTUARE UNA SOSTITUZIONE, PER FAVORE.
TA-DAAAAN
!!
QUESTO BISOGNA RIFERIRLO A MAKI!

ANCHE LO SHOHOKU NON È PER NIENTE MALE!
NON CREDEVO CHE AVREBBE MESSO IN DIFFICOLTÀ FINO A QUESTO PUNTO LO SHOYO, LA SQUADRA PIÙ FORTE DOPO IL NOSTRO KAINAN!
COMUNQUE, A NOI NON INTERESSA QUALE DELLE DUE SI QUALIFICHERÀ!
IL KAINAN DI QUEST'ANNO È IL PIÙ FORTE DELLA STORIA! E LA RAGIONE È CHE...
LA RAGIONE È CHE NEL TEAM È ENTRATO IL SOTTOSCRITTO NOBUNAGA KIYOTA, IL GOLDEN ROOKIE!!
IL KAINAN ?!
KAH KAH KAH KAH!
CAMPO N. 2 - SPOGLIATOI
NOTIZIO-NAAA!!

SLAM
ALLA FINE LO SHOHOKU HA RIBALTATO IL RISULTATO!!
KAINAN
!
CHE SUCCEDE?
IOZUMI
KAINAN UNIV.
KOSHINO
OH?
IL RYONAN?
HO SBAGLIATO...

LA GUARDIA KOSHINO!
QUANTI MINUTI MANCANO?
KOSHINO
IKEGAMI DEL 3°!
HAI DETTO CHE LO SHOHOKU HA RIBALTATO IL RISULTATO?
SCIAFF
NON OFFENDERE! IL KAINAN NON MANDEREBBE MAI UNA SPIA DA UNA SQUADRETTA COME VOI!!
UNA SPIA?
LA SECONDA.
EHI, MOCCIOSO! CHI SEI TU?
GWOOOH
"SQUADRETTA"?
COME ?!
MOCCIOSO...
IL CAPITANO UOZUMI!
È UN BESTIONE!!
UOH!

KAH
KAH
KAH
IO SONO IL NUMBER ONE ROOKIE DI KANAGAWA, NOBUNAGA KIYOTA!
SONO UNO DEI TITOLARI DEL KAINAN! TENETELO A MENTE!
TA-DAN
KAINAN
NOBUNAGA KIYOTA...?
CHE BASTARDO SBRUFFONE!
GRR...
NON HO MAI VISTO UN TIPO COSÌ MALEDUCATO, A PARTE SAKURAGI!
AH AH AH!
ALLORA...
KIRYU
!

IL NUMERO 4 DELLO SHOYO È GIÀ SCESO IN CAMPO...
...NOBU-NAGA?
SÌ...
STA EN-TRANDO ADESSO!
NOD
DAN
BENE, ANDIA-MO!

...
TUMP
TUMP
TUMP
S...
SENDO ...!
GLOM
CAMPO N. 1 - SPOGLIATOI
VIETATO ENTRARE CON LE SCARPE
ANDIAMO!

SÌ!
ANF!
ANF!
DAN
FIFIIH
CAMBIO GIOCATO-
RE!

TA-DAN
TA-DAN
UOZUMI
IKEGAMI
KOSHINO
UH! METTONO DENTRO UNA RI-SERVA?
CHE DIAMINE COMBINANO?
?
CRE-TINO.
ENTRA IN SCENA IL VERO ASSO DELLO SHOYO!
SMILE
...!!

* SPIRITO COMBATTIVO

PAT
!!
PAT
!!
PAT
?!
FUJI-
MA...
?!

NON FATE QUEI MUSI LUNGHI! IL KAINAN CI STA GUARDANDO!
!!

ANDIAMO!
SÌ!!
SEMBRA UNA PERSONA DIVERSA RISPETTO AL FUJIMA FREDDO E COMPOSTO CHE ERA IN PANCHINA!
PERSINO IL SUO SGUARDO È DIFFERENTE!
ANCHE GLI ALTRI QUATTRO PAIONO CAMBIATI!
QUANDO SIEDE IN PANCHINA, FUJIMA È UN ALLENATORE.
DEVE CONTENERSI, MOSTRANDOSI LUCIDO E RAZIONALE.
SOLTANTO QUANDO SCENDE IN CAMPO PUÒ LIBERARSI DAL PESO DELLA SUA RESPONSABILITÀ DI COACH.

COME GIOCATORE È TUTT'ALTRO CHE FREDDO E PACATO!
OPLÀ!
SWISH
!!

WLAMM
EVVAIII!
FUJI-MA!
PER LO SHOHOKU È ANCORA PRESTO PER DIVENTARE UNO DEI BEST FOUR!
FORZA, FATEVI SOTTO!!

UGH!
COSA ?!
CHE BA-STAR-DO!
INTE-RES-SAN-TE!
ANDIA-MO!
ORA VI FAREMO VEDERE NOI SE È PRESTO O NO!!

SLAM DUNK

#90
Lo Shoyo con Fujima

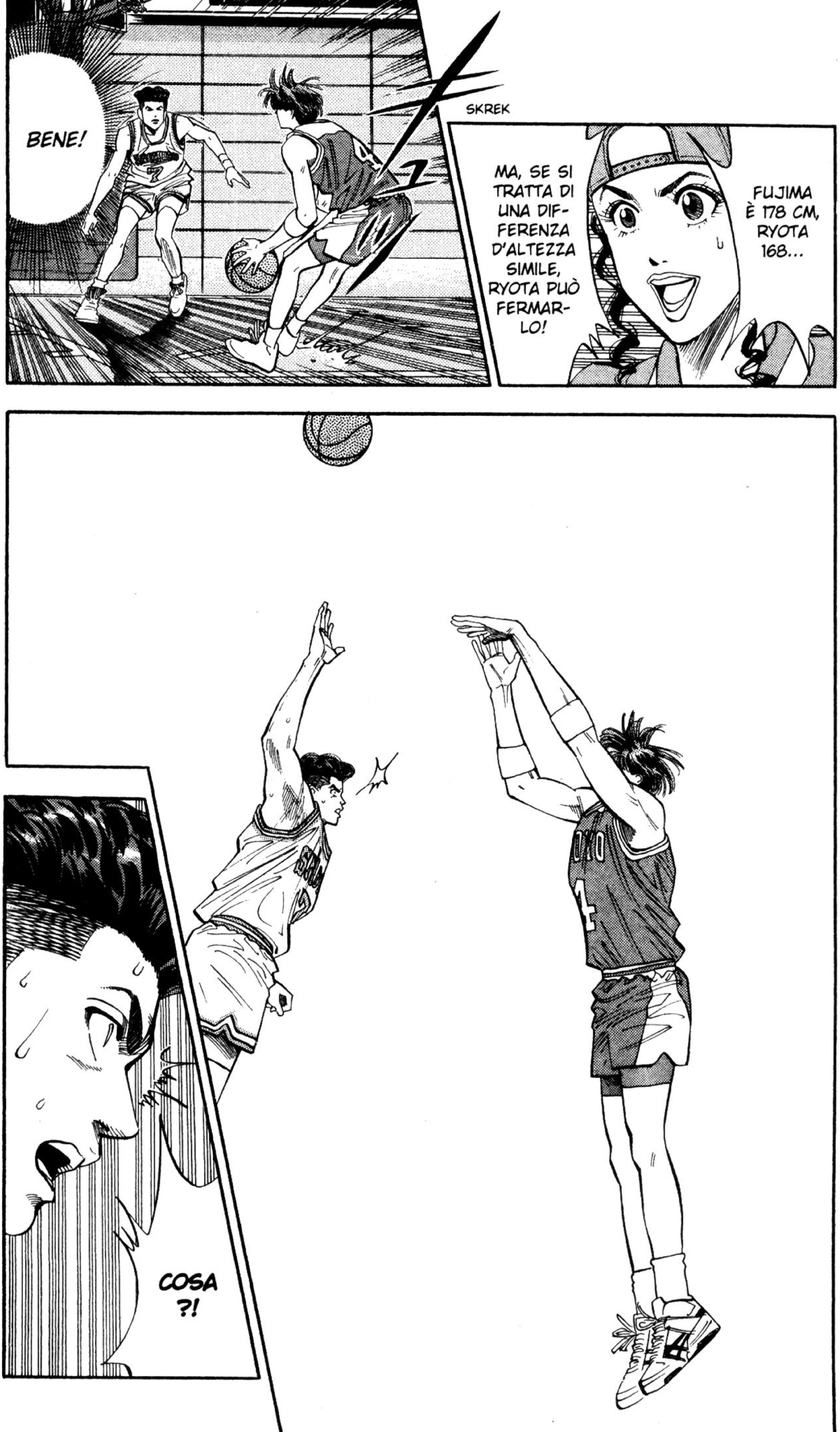
UAAAH!
OOH!
!!
AKA-
GI!
SBAM
SDUM
RIM-
BAL-
ZO!

ARRIVA IL GENIO SAKURAGI!!
!!
OOOH! HANAMICHI!
SAKURAGI!!
TUMP
PRESA!

!!
GRASP
Fuji-
ma!
GWAAAH
AAAAH!
Sono
stato
fregato
da una
riserva
!!

UOOOOH!
VAI, VAI, SHOYO!
PRESSA, PRESSA, SHOYO!
DASH
!!
È VELOCISSIMO!!
MA ANCHE MIYAGI NON È DA MENO!
WOW ...!

I MIGLIORI DUE PLAYMAKER DELLA PREFET-TURA SONO MAKI DEL KAINAN E FUJIMA DELLO SHOYO.
MIYAGI SALIRÀ SUL PODIO IN MEZZO A LORO?
MIYA-GI!
UNO CONTRO UNO!
WAAAAH
NON PAS-SERÀ LA PALLA, MI SFIDERÀ...
...CAL-COLANDO LA MIA BASSA STATURA!



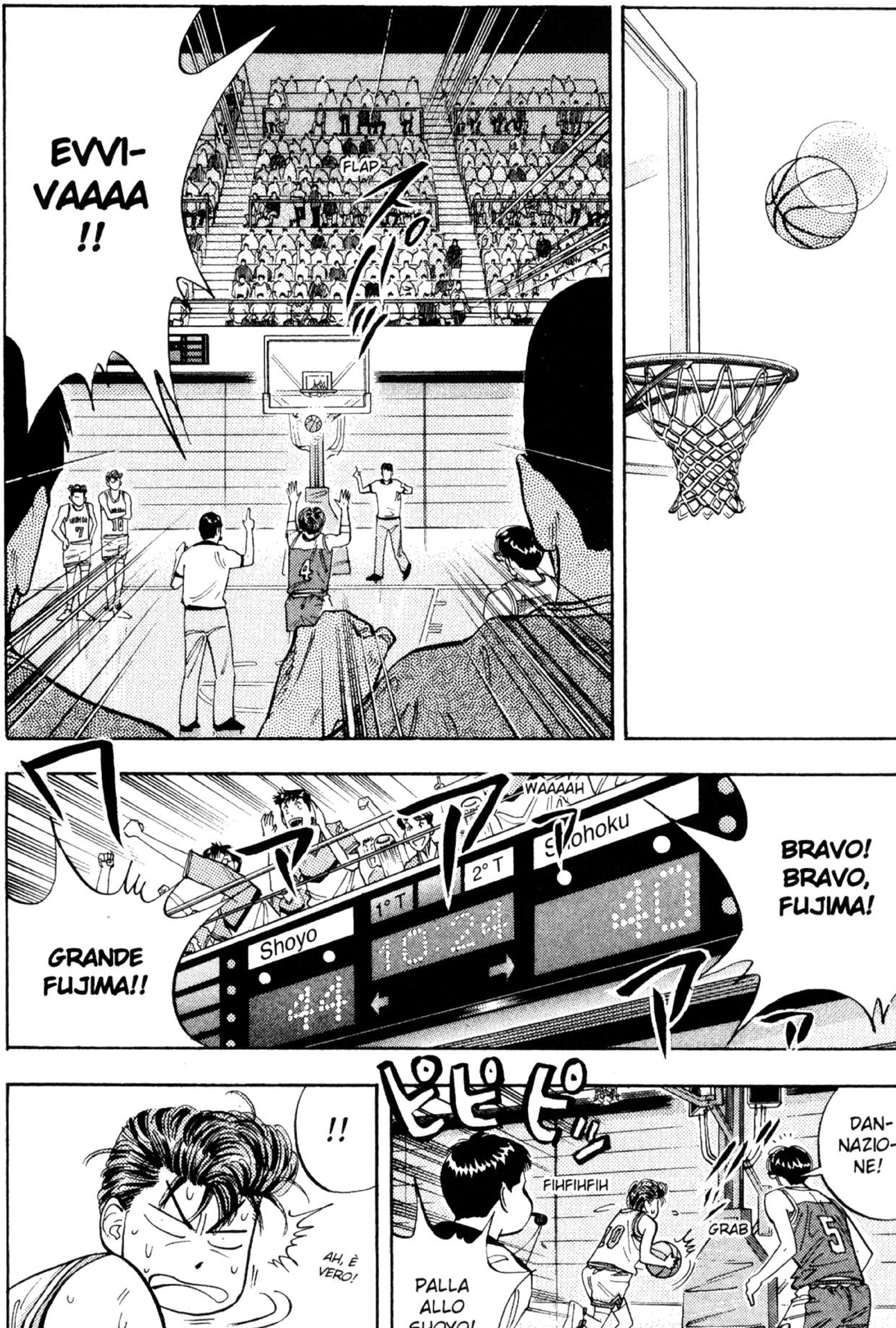
SKREK
FUJIMA È 178 CM, RYOTA 168...
MA, SE SI TRATTA DI UNA DIFFERENZA D'ALTEZZA SIMILE, RYOTA PUÒ FERMARLO!
BENE!
COSA ?!

CHE
VELO-
CITÀ!
!!

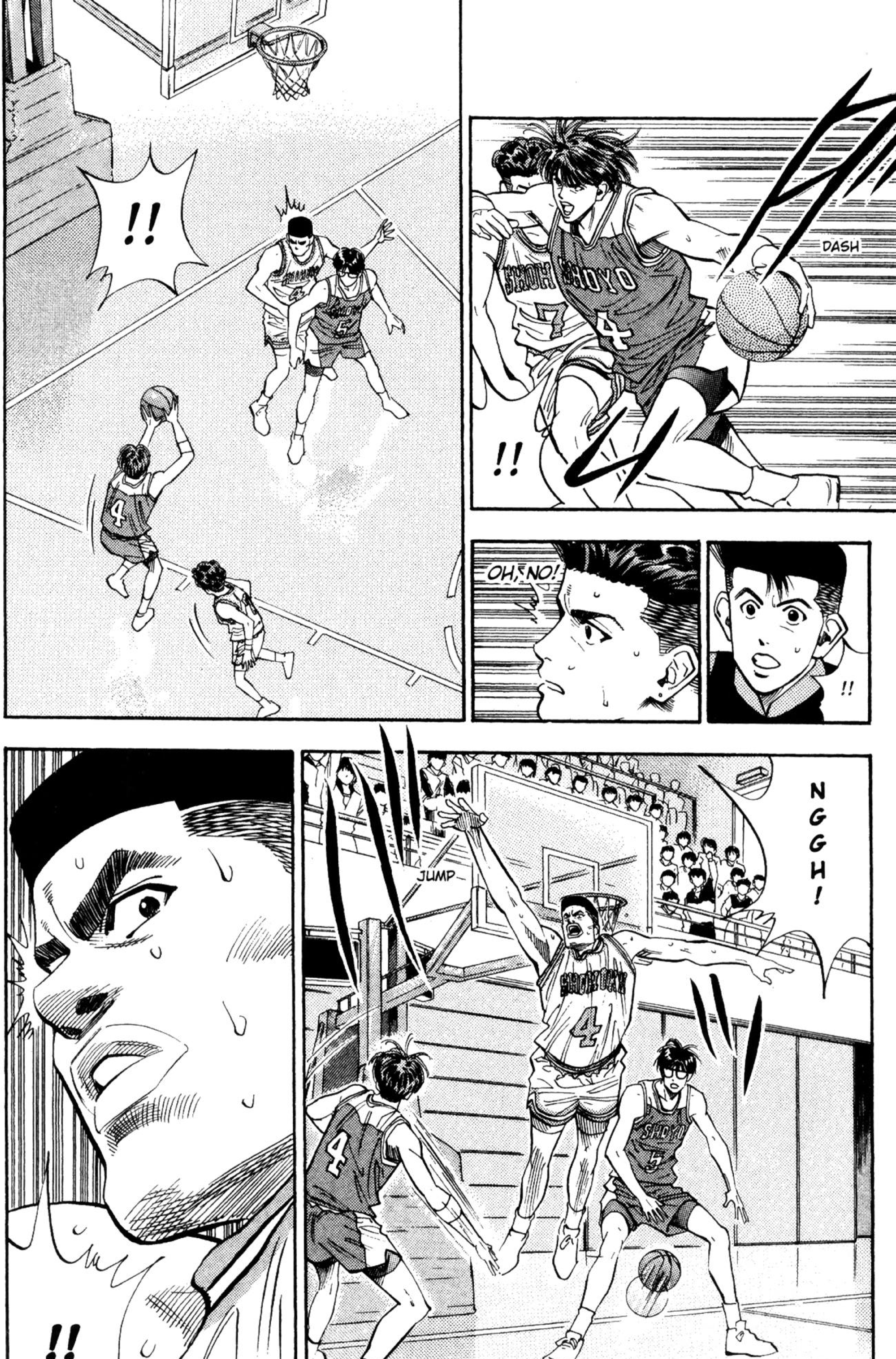
HANA-MICHI !!
NON POSSO CREDERCI!
UAAAAH!
SBATAAAM
FLAPP
!!

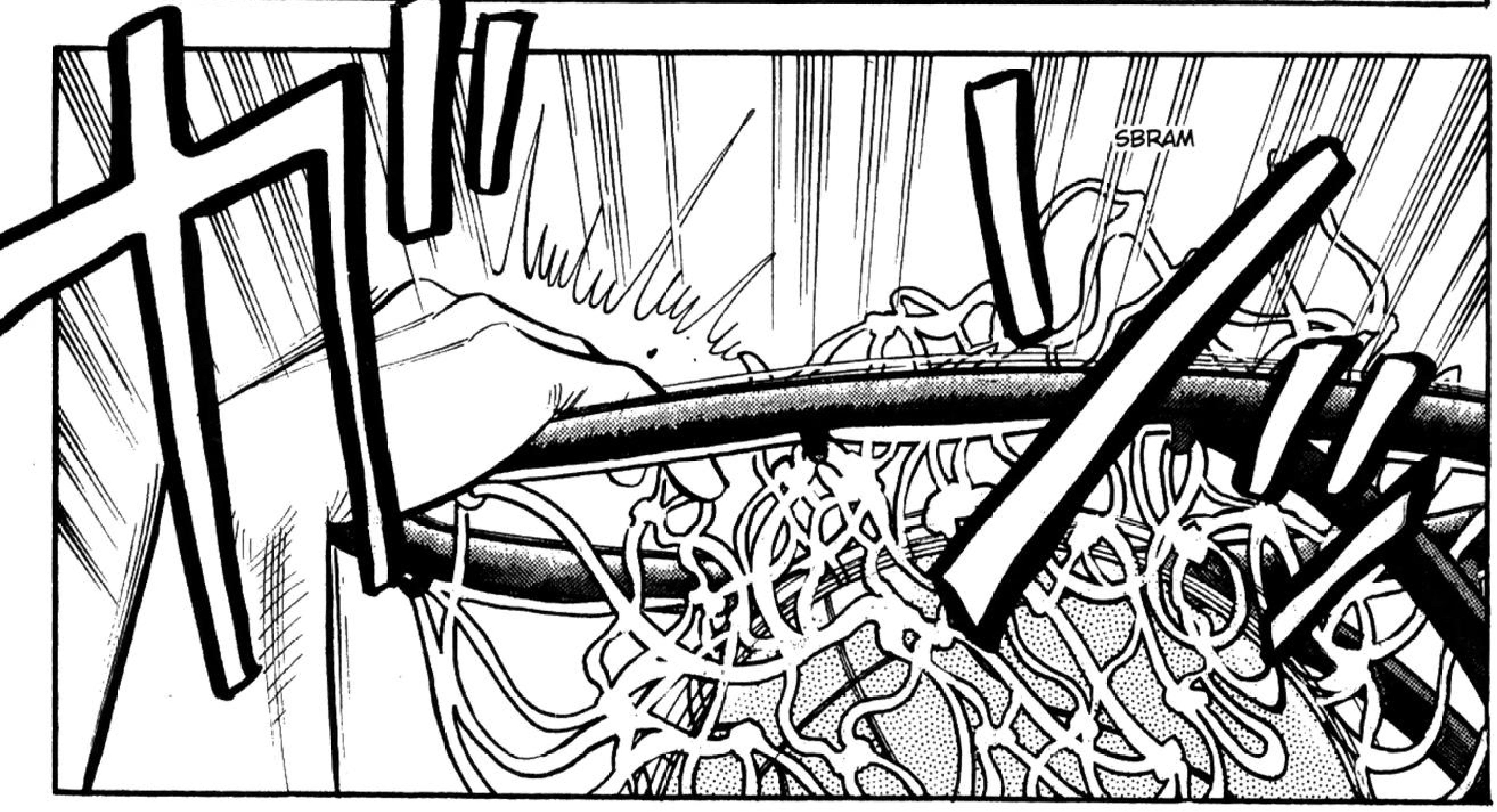
FIFIIH
È ENTRATA!
FUJIMA...!
WUOOOH
FUJIMAAA!
TAP
TAP
L'HO COMBINATA GROSSA...
FRUMP
ムクッ
OHI OHI...
BRUTTO BASTARDO!!
STAI BENE, PANCHINARO?
NON L'HO FATTO APPOSTA.
SCUSA!
EHI, TU! COS'È QUELL'ATTEGGIAMENTO?!
CALMATEVI.
NON MI SONO FATTO NIENTE.
FUJIMA!

FALLO INTENZIONALE DEL NUMERO 10 BIANCO!
U G H !
WAAAH
OH, HA PRESO L'INTENZIONALE!
QUESTO È UN BRUTTO COLPO!
(FALLO INTENZIONALE*) UN FALLO CHE SI CONSIDERA COMMESSO VOLUTAMENTE. NEL CASO CHE IL TIRO ABBIA SUCCESSO, VIENE ASSEGNATO ANCHE UN TIRO LIBERO E POI SI RIPRENDE LA PARTITA CON LA RIMESSA ASSEGNATA ALLA SQUADRA DEL TIRATORE. È UNA SANZIONE PARECCHIO SEVERA.
MA NON L'HO FATTO APPOSTA...
SONO COSE CHE CAPITANO!
INTRODUZIONE AL BASKET A CURA (E A USO) DEL DR. T
* ATTUALMENTE CHIAMATO FALLO ANTISPORTIVO. N.D.T.
SEI UN IDIOTA!
AHI, CHE MALE!
ボスッ
TUMP
UGH!
SONO NEI GUAI...
COSÌ SONO ARRIVATO A TRE FALLI!
È STATO VELOCISSIMO NEL RILASCIARE LA PALLA! È COME SE L'AVESSE LANCIATA MENTRE SALTAVA, PRIMA DI ARRIVARE AL PUNTO PIÙ ALTO!
È DIFFICILE TROVARE IL TEMPISMO GIUSTO CON LUI... PER GIUNTA, È MANCINO...


EVVIVAAAA!!
FLAP
WAAAAH
BRAVO! BRAVO, FUJIMA!
GRANDE FUJIMA!!
Shohoku
2° T
40
1° T
10:24
Shoyo
44
ピピピッ
DAN-NAZIO-NE!
GRAB
FIHFIHFIH
PALLA ALLO SHOYO!
!!
AH, È VERO!

WAAAAAAAH
LO SHOYO HA RIPRESO IL RITMO.
FOR-ZA, UN ALTRO CANE-STRO!
METTIA-MOCELA TUTTA!!
È DA ADESSO CHE L'ALTEZZA DEI QUATTRO DELLO SHOYO VERRÀ VALO-RIZZATA DAV-VERO.
OSSERVA BENE LE MOSSE DI FUJIMA, HIKOICHI.
S-SÌ!
GLOM


DASH
!!
!!
OH, NO!
!!
NGGH!
JUMP
!!


SBRAM

FIFIIIH
WUAAAAAAH
TIME-OUT RICHIESTO DALLO SHOHOKU.
FRUMP
PAM
EVVAI!
ANF!
ANF!
ANF!
MERDA ...!!

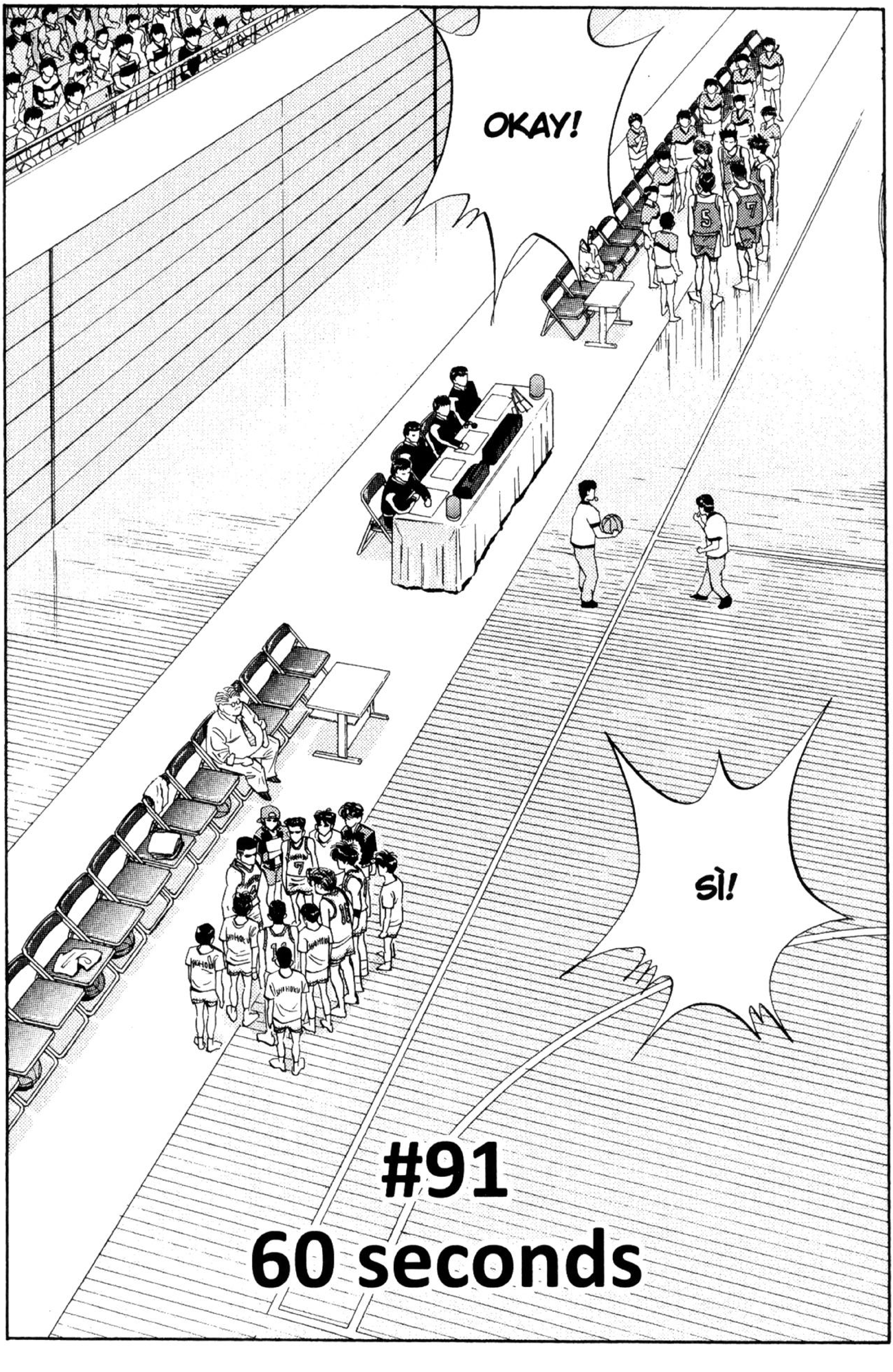
WAAH
FUJIMA PENETRA ATTRAVERSO LA DIFESA DELLO SHOHOKU E LA SBARAGLIA...
...E POI SCARICA PASSANDO AI QUATTRO GIGANTI, CHE COMPLETANO L'AZIONE.
WAAH
SE INVECE I QUATTRO SONO MARCATI STRETTI O L'AREA SOTTO CANESTRO È PRESIDIATA, ALLORA È DIRETTAMENTE FUJIMA STESSO A SEGNARE.
WAAH
AIDA
ESATTAMENTE.
WAAH
LO SHOYO SENZA FUJIMA È COME UNA SECONDA SQUADRA, FORTE, MA NON ECCEZIONALE.
MA BASTA CAMBIARE SOLTANTO IL PLAYMAKER E ASSUMONO L'ASPETTO DI UN TEAM DA VETERANI DELL'INTER-HIGH.
WAAH
SOLAMENTE QUANDO VENGONO GUIDATI DALLA REGIA DI FUJIMA QUEI RAGAZZI ATTIVANO LE LORO CAPACITÀ.
WAAH
WAAH

LA VEDO MALE PER LO SHOHOKU...
UOZUMI
IKEGAMI
KOSHINO
GRANDE, GRANDE SHOYO!
WAAAAAH
EVVIVA LO SHOYO!
* SPIRITO COMBATTIVO - CLUB DI BASKETBALL - SCUOLA SUPERIORE SHOYO
ANF... ANF...
ANF... ANF...
ANF... ANF...
ALLO-RA...
FLIP
のそ…
...VI RICORDATE QUELLO CHE VI HO DETTO PRIMA DELLA PARTITA?

...!!
NA-TURAL-MENTE!
ROAR
"NOI SIAMO FORTI" !!
BENE!

SLAM DUNK

ASCOLTATE! ORA CHE SIAMO ARRIVATI A QUESTO PUNTO, NON CONTANO PIÙ I RISULTATI DELL'ANNO SCORSO!
NON IMPORTA CHI SIANO GLI AVVERSARI CHE ABBIAMO DAVANTI A NOI, NON DOBBIAMO FARE ALTRO CHE SCONFIGGERLI!!
NON DOVETE PENSARE DI VOLER DIFENDERE QUESTO VANTAGGIO!
CONTINUATE AD ATTACCARE! ATTACCATE E MOSTRATE AI GIOCATORI DELLO SHOHOKU LA FORZA DELLO SHOYO!!


OKAY!
SÌ!
#91
60 seconds

Shohoku
2° T
1° T
Shoyo
40
9:58
46
RUKAWA, SAKURAGI!
ECCOMI!
SÌ!

NON FATEVI ASSOLUTAMENTE FREGARE DAL #7 E DAL #8!
!!
7 E 8...
...!!
COME OSANO LANCIARCI QUELLE OCCHIATACCE?!
GRIT
ギラリ
MALEDETTI...
QUEI TIPI SONO PIÙ GROSSI DI VOI...
UGH!

...MA LA VOSTRA CAPACITÀ DI SALTO È SUPERIORE.
PERCIÒ, PRENDETE IL CONTROLLO DELLO SPAZIO AEREO, RAGAZZI!
HANAGATA LASCIATELO A ME.
GORI!
GO...
CAPITANO.

PROVATE A ESSERE PIÙ AG-GRESSIVI.
COSÌ SICURAMEN-TE SOTTO CANESTRO FI-NIRANNO PER COMMETTERE DEI FALLI!
IL #4 AKAGI È A DUE E IL #11 RUKAWA È A UNO.
AL MOMENTO IL #10 SA-KURAGI È A QUO-TA TRE.
AKAGI, RUKAWA, SAKURA-GI...
SE MANCASSE ANCHE UNO SOLO DI LORO TRE, NON PO-TREBBERO PIÙ FRONTEGGIARE LA NOSTRA ALTEZZA.
GIÀ!
FINORA SIAMO STATI UN PO' TROPPO TRANQUILLI RISPETTO AL NOSTRO SOLI-TO, NAGANO!
BENE!

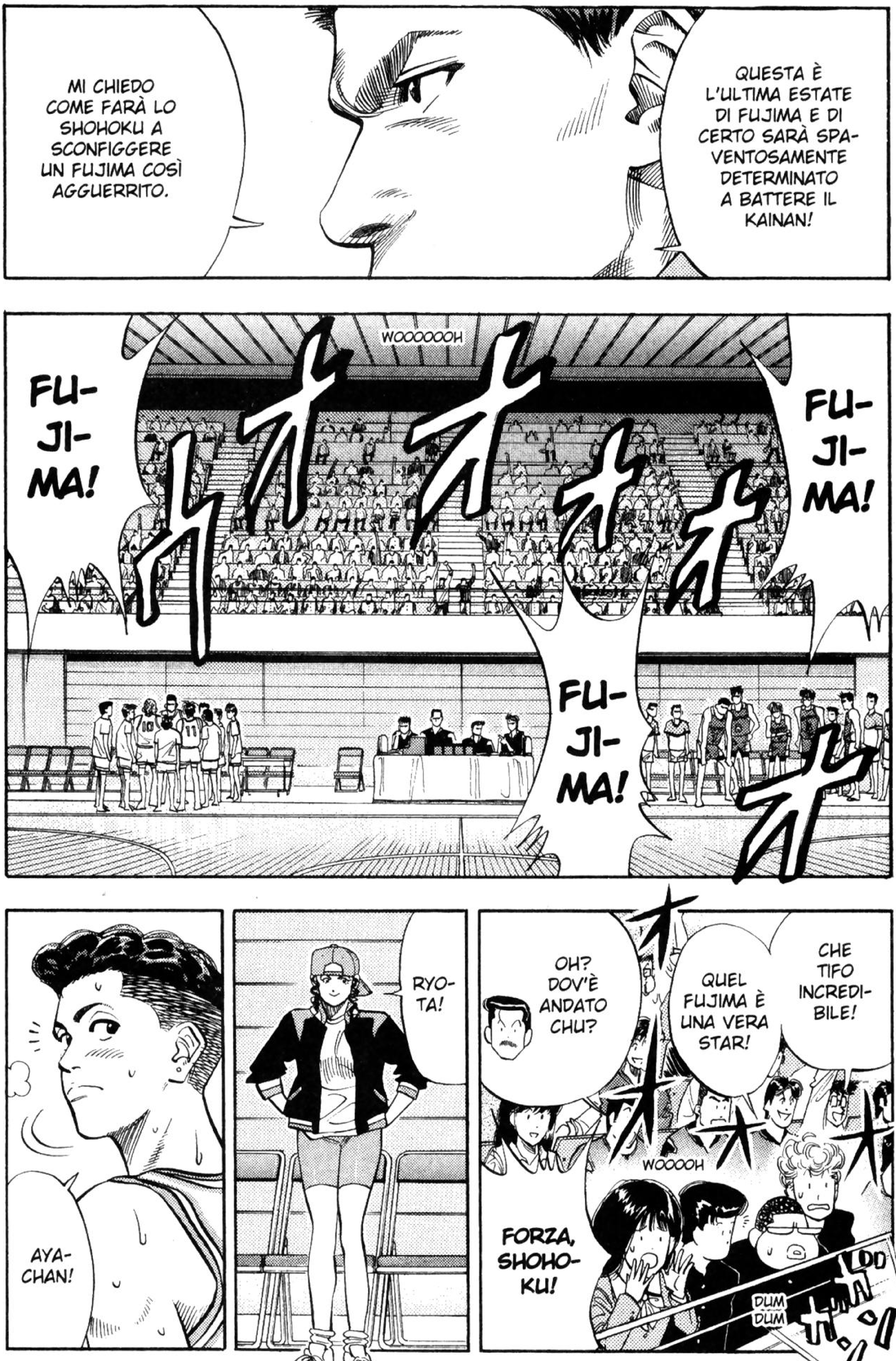
KAZUSHI, SENTITI PIÙ LIBERO DI MOSTRARE TE STESSO IN CAMPO!
...
IL FATTO CHE KAZUSHI SIA TANTO PACATO È UN DIFETTO... È TROPPO POCO AMBIZIOSO!
EPPURE, POSSIEDE LE CAPACITÀ NECESSARIE PER DIVENTARE UN ELEMENTO FONDAMENTALE DELLA SQUADRA!
SHOYO
ANF!
...
IN QUESTI TRE ANNI...
...È QUELLO CHE SI È ALLENATO PIÙ DI CHIUNQUE ALTRO!

* BOX-AND-ONE: TATTICA DIFENSIVA IN CUI SI USA LA MARCATURA A UOMO SUL TIRATORE O UN PARTICOLARE GIOCATORE AVVERSARIO, MENTRE SI USA LA MARCATURA A ZONA SUI RESTANTI QUATTRO.

LA-SCIATE FARE A ME.
SMILE
ニコッ
HA-SEGA-WA...
...
FORZA, RICOMINCIAMO!
MANCANO 10 MINUTI!

DUM
DUM
FUJIMA, EH?
SE DOVREMO AFFRONTARE LO SHOYO, CREDI CHE RIUSCIRÒ A FERMARLO, UOZUMI?
SARÀ MEGLIO CHE TU CI RIESCA.
DUM
DUM
DUM
DUM
DUM
Shohoku
KENJI FUJIMA... NELLA STORIA DEL FORTISSIMO CLUB DELLO SHOYO È L'UNICO CHE SIA RIUSCITO A OTTENERE IL POSTO COME TITOLARE GIÀ DA MATRICOLA.
DALL'ESTATE DEL SUO PRIMO ANNO LA SQUADRA È ARRIVATA ALLA FASE FINALE PER QUATTRO VOLTE DI SEGUITO.
SI DIREBBE PROPRIO CHE STIA PERCORRENDO UNA STRADA COSTELLATA DI SUCCESSI...
...SE NON FOSSE CHE, FINORA, NON HA MAI PROVATO L'ESPERIENZA DELLA VITTORIA DI UN TORNEO.

E LA RAGIONE È CHE TUTTE E QUATTRO LE VOLTE SULLA STRADA DI FUJIMA...
...SI È PARATO IL MOSTRO MAKI DEL RE KAINAN!
DUM
DUM
DUM
DUM
WOOOOOOH
FU-JI-MA!
FU-JI-MA!
FU-JI-MA!


QUESTA È L'ULTIMA ESTATE DI FUJIMA E DI CERTO SARÀ SPA-VENTOSAMENTE DETERMINATO A BATTERE IL KAINAN!
MI CHIEDO COME FARÀ LO SHOHOKU A SCONFIGGERE UN FUJIMA COSÌ AGGUERRITO.
WOOOOOOH
FU-JI-MA!
FU-JI-MA!
FU-JI-MA!
CHE TIFO INCREDI-BILE!
QUEL FUJIMA È UNA VERA STAR!
OH? DOV'È ANDATO CHU?
WOOOOH
FORZA, SHOHO-KU!
DUM DUM
RYO-TA!
AYA-CHAN!

IL TUO AVVERSARIO È UNO DEI PLAYMAKER IN LIZZA PER IL PRIMATO NELLA PREFETTURA.
CAPISCI QUELLO CHE VOGLIO DIRE?
...
SMILE
LO BATTERÒ E COSÌ DIVENTERÒ IO IL NUMERO UNO!
GOOD!
SMILE
ニコッ

FIFIIIIH
COMINCIAMO!
!
...
FRUP
FUH!
...!!
SAKURAGI!
HAI TRE FALLI! FAI ATTENZIONE!
HARUKO!!
RUKAWA, ANCHE TU...
...METTICELA TUTTA!
HARUKO, IN QUESTA PARTITA IL GENIO SAKURAGI NON SI FARÀ ASSOLUTAMENTE ESPELLERE!
E POI, CONTROLLERÒ TUTTI I RIMBALZI E...
AYAKO, QUANTI PUNTI HO SEGNATO?
2 PUNTI.
E RUKAWA?
14.
MALEDETTO!
DEVO ANCHE SEGNARE PIÙ DI LUI!!

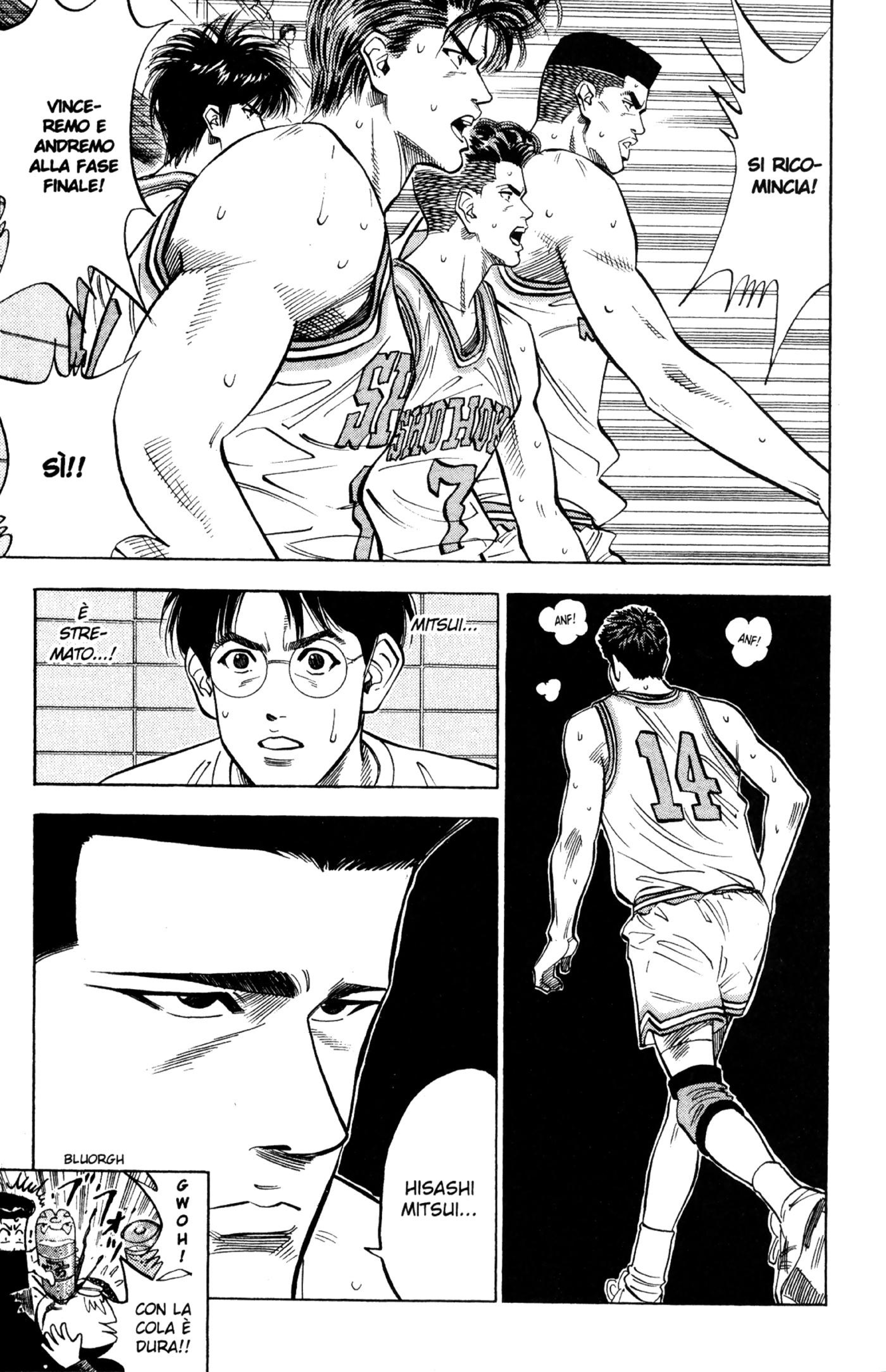
FIFIIIIH
COMIN-
CIAMO!
!
...
FRUP
FUH!
...!!
HARU-
KO!!
SAKU-
RAGI!
HAI
TRE
FALLI!
FAI AT-
TENZIO-
NE!

SEGUITECI SU @WICKED MANGA

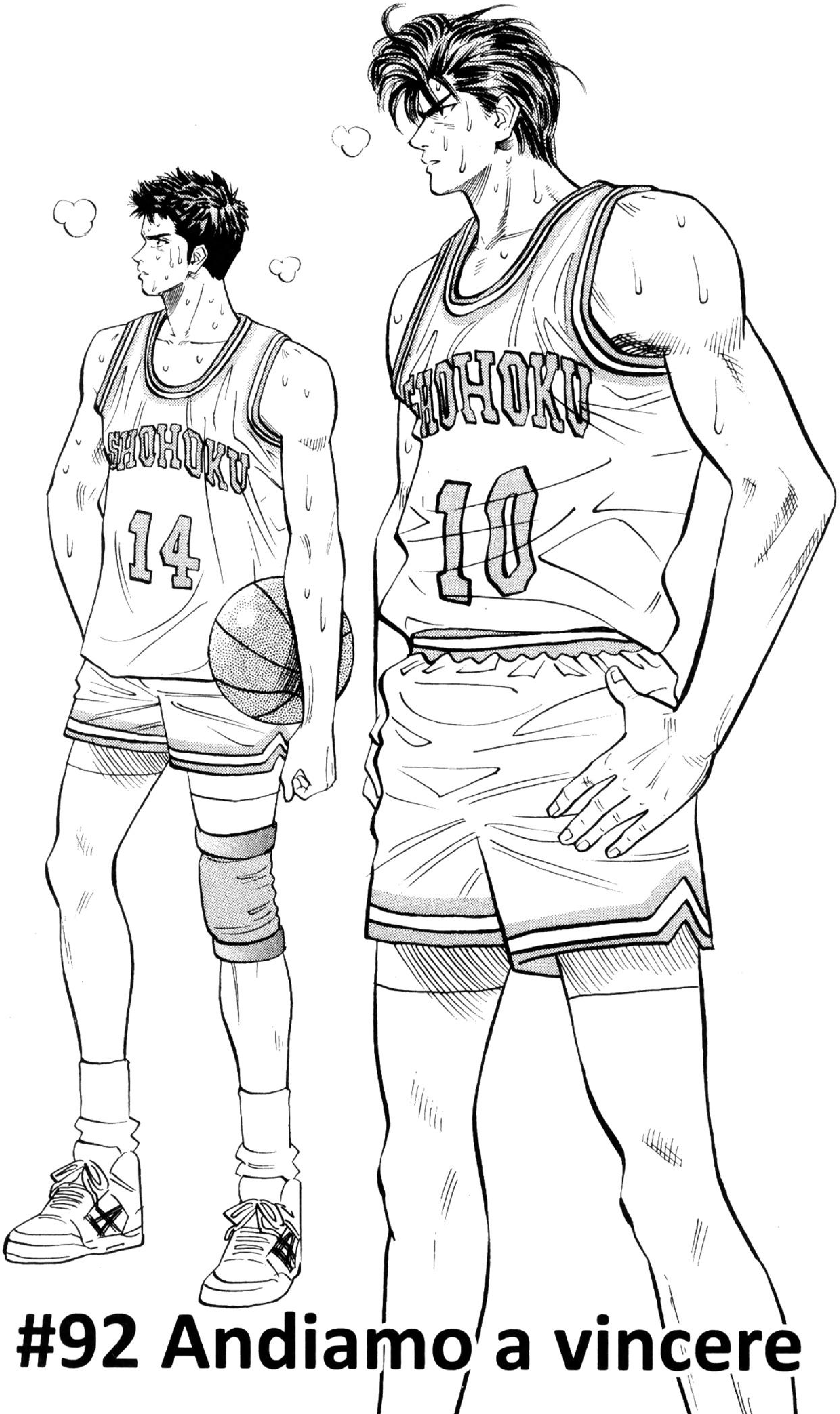
STA' A VEDERE, HARUKO!
LA POSA DELLA VITTORIA
SHOHOKU
10
TA-DAN
BLUSH

* SPIRITO COMBATTIVO

ゴキュゴキュゴキュ
GLU
GLU
GLU
BEVI, BEVI, BEVI!!
SCHER-ZATE?!
DOVREMMO SCOLARLE TUTTE?!
ANDIAMO!
SÌ!!
...
アア
WAAAAAAH
KAINAN
...
アア


SI RICOMINCIA!
VINCEREMO E ANDREMO ALLA FASE FINALE!
SÌ!!
ANF!
ANF!
MITSUI...
È STREMATO...!
HISASHI MITSUI...
BLUORGH
GWOH!
CON LA COLA È DURA!!

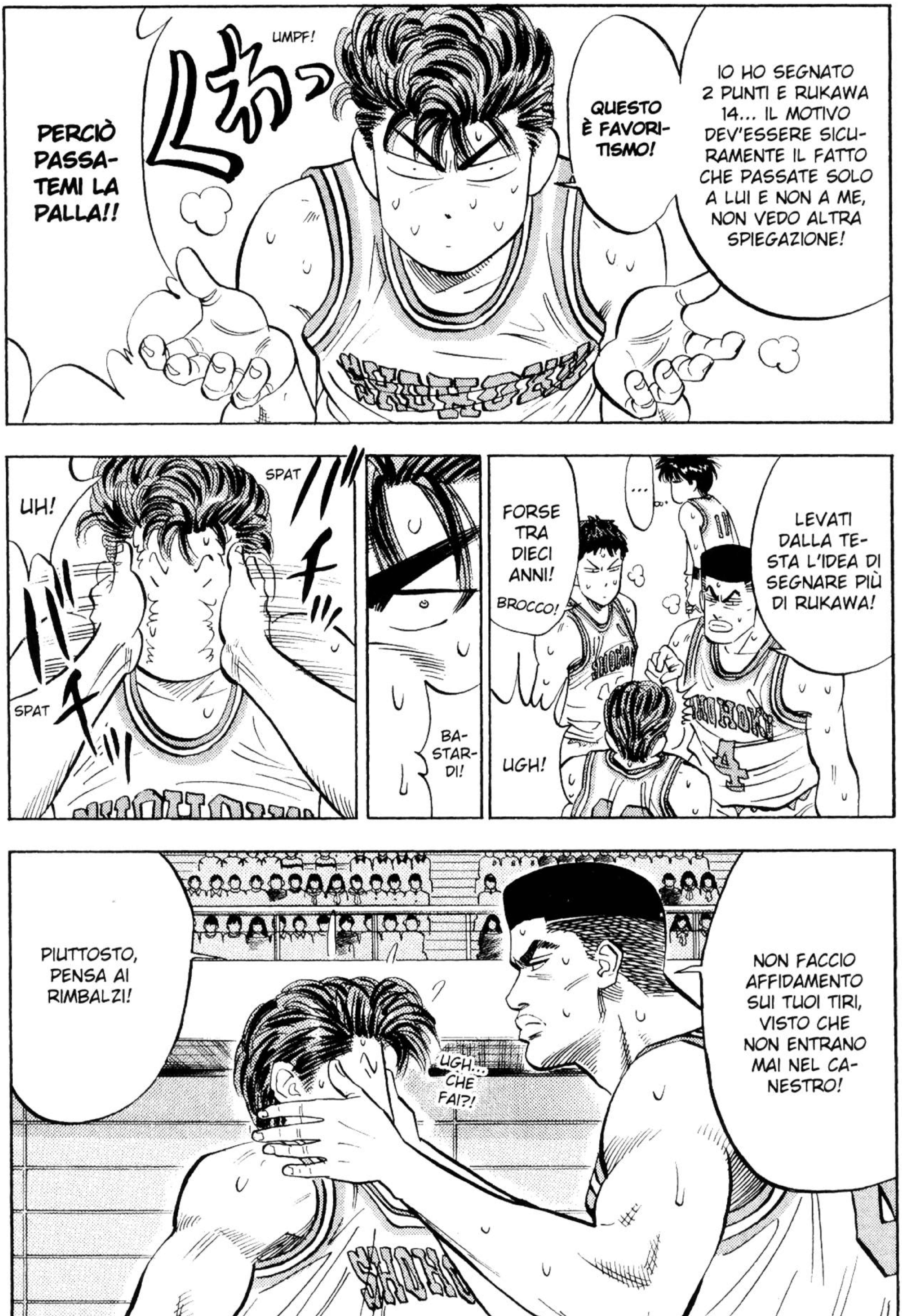
SLAM DUNK



#92 Andiamo a vincere

ANF!
ANF!
ANF!
PROFESSORE, NON SARÀ MEGLIO FAR RIPOSARE UN PO' MITSUI?
È PARECCHIO STANCO!
È VERO. ANCHE SE ERA UNA SUPERSTAR AI TEMPI DELLE MEDIE, È STATO FERMO PER DUE ANNI. OLTRE A CIÒ, STA AFFRONTANDO LA FORTISSIMA SQUADRA DELLO SHOYO...
È NATURALE CHE SIA SPOSSATO!
IO INIZIO A RISCALDARMI.
WHUP ガタッ
KOGURE...
LUI NON POSSO TOGLIERLO.
PROFESSORE...
MITSUI!

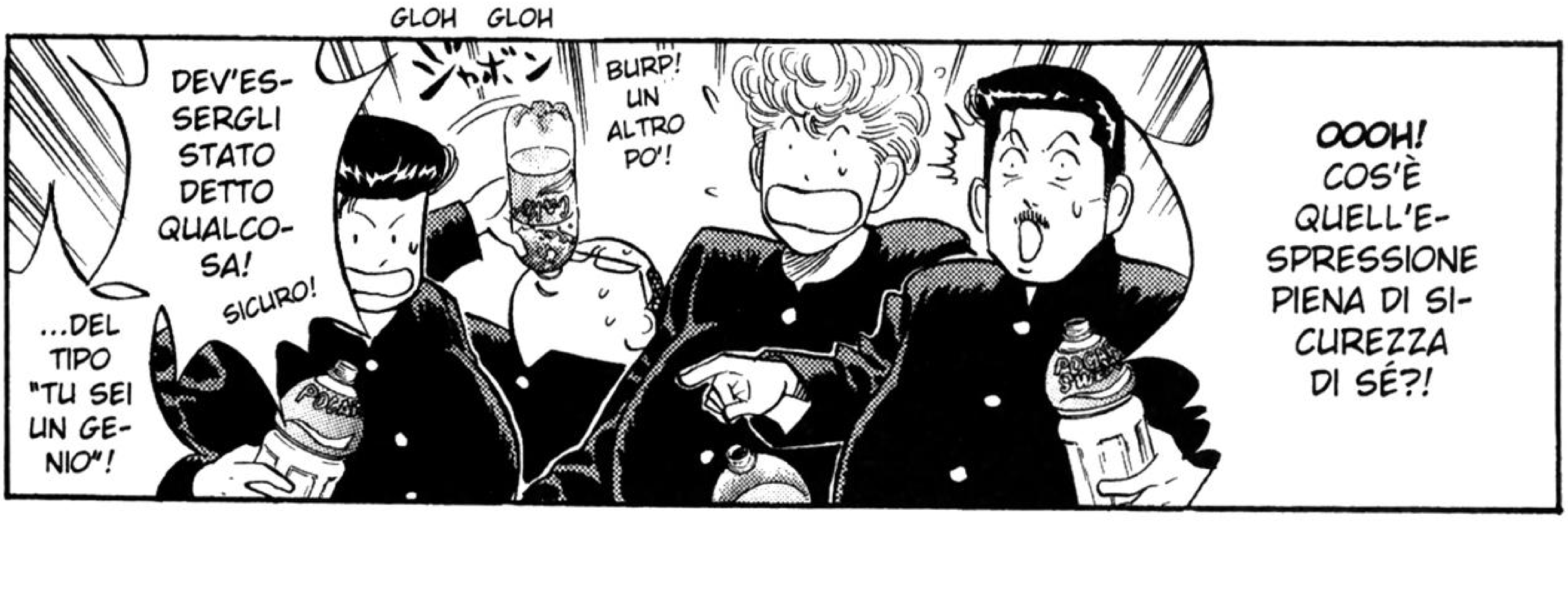
CERCHEREMO DI ALLARGARE LE MAGLIE DELLA DIFESA DELLO SHOYO!
TI FAREMO PASSAGGI A MANETTA, TU SEGNA PIÙ TRIPLE CHE PUOI!
...
ANF!
ANF!
PFH... AKAGI, TI SENTI IMPORTANTE ORA CHE SEI CAPITANO, EH?
CON CHI CREDI DI PARLARE?
TSK!
CON TE!
ANCHE A ME...
...I PASSAGGI, INTENDO.
...!!


IO HO SEGNATO 2 PUNTI E RUKAWA 14... IL MOTIVO DEV'ESSERE SICURAMENTE IL FATTO CHE PASSATE SOLO A LUI E NON A ME, NON VEDO ALTRA SPIEGAZIONE!
QUESTO È FAVORITISMO!
UMPF!
くわっ
PERCIÒ PASSATEMI LA PALLA!!
LEVATI DALLA TESTA L'IDEA DI SEGNARE PIÙ DI RUKAWA!
...
FORSE TRA DIECI ANNI!
BROCCO!
UGH!
BASTARDI!
SPAT
UH!
SPAT
NON FACCIO AFFIDAMENTO SUI TUOI TIRI, VISTO CHE NON ENTRANO MAI NEL CANESTRO!
UGH... CHE FAI?!
PIUTTOSTO, PENSA AI RIMBALZI!

È SULLE TUE PRESE DEI RIMBALZI CHE NUTRO QUALCHE SPERANZA.
...!!
RYO-CHIN!
ANDIAMO, HANAMI-CHI!
PAT
...
ANF!
PRENDILI, MI RACCO-MANDO!
ANF!
UH UH!
ANF!
COS'HAI DETTO?! BASTAR-DO!!
BISBIGL
IO INVECE NUTRO PA-RECCHIE SPE-RANZE NELLA TUA ESPUL-SIONE.

BAM
LA TECNICA DEI RIMBALZI CHE HAI MOSTRATO IN QUESTA PARTITA RIENTRA A PIENO TITOLO NELLA TOP CLASS DI TUTTA LA PREFETTURA!
FORZA, METTIAMO DENTRO QUESTA PALLA!
SÌ!
BAM
ANDATE IN DIFESA COME DETTO PRIMA!
SÌ!!
...
NELLA TOP CLASS DI TUTTA LA PREFETTURA...

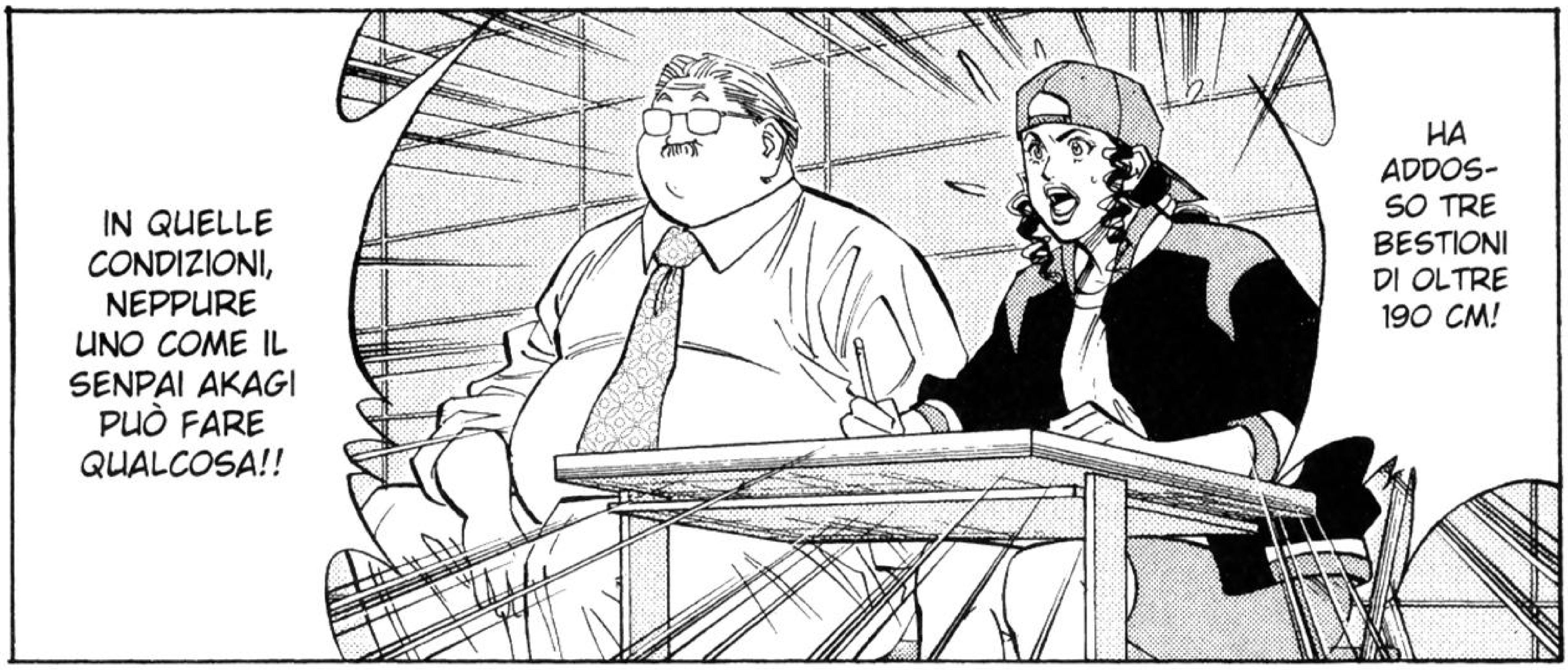
SHOHOKU
10


OOOH! COS'È QUELL'E-SPRESSIONE PIENA DI SI-CUREZZA DI SÉ?!
BURP! UN ALTRO PO'!
GLOH GLOH
ジャボン
DEV'ES-SERGLI STATO DETTO QUALCO-SA!
SICURO!
...DEL TIPO "TU SEI UN GE-NIO"!

AH
AH
AH
QUESTA PARTITA È NELLE MIE MANI!!
OOOOH!
DIFE-SA!
SCRII
SCRII
I RIMBALZI LI PRENDO IO!
DIFE-SA!
GNICK
DAI, RESTANO MENO DI 10 MINUTI!
GRAB
AKAGI!
TAP
!!
GNICK
SCRII

AH AH AH
QUESTA PARTITA È NELLE MIE MANI!!
OOOOOH!
DIFE-SA!
GRAB
AKAGI!

SCRII
SCRII
I RIMBALZI LI PRENDO IO!
DIFESA!
GNICK
DAI, RESTANO MENO DI 10 MINUTI!
!!
TAP
GNICK
SCRII


HA ADDOS-SO TRE BESTIONI DI OLTRE 190 CM!
IN QUELLE CONDIZIONI, NEPPURE UNO COME IL SENPAI AKAGI PUÒ FARE QUALCOSA!!

MITSUI!!
JUMP
ALLON-TANA DA QUI QUESTI TIPI!

OKAY!
GRAB
MITSUI!!
È UN TIRO DA TRE PUNTI!

PAM
!!

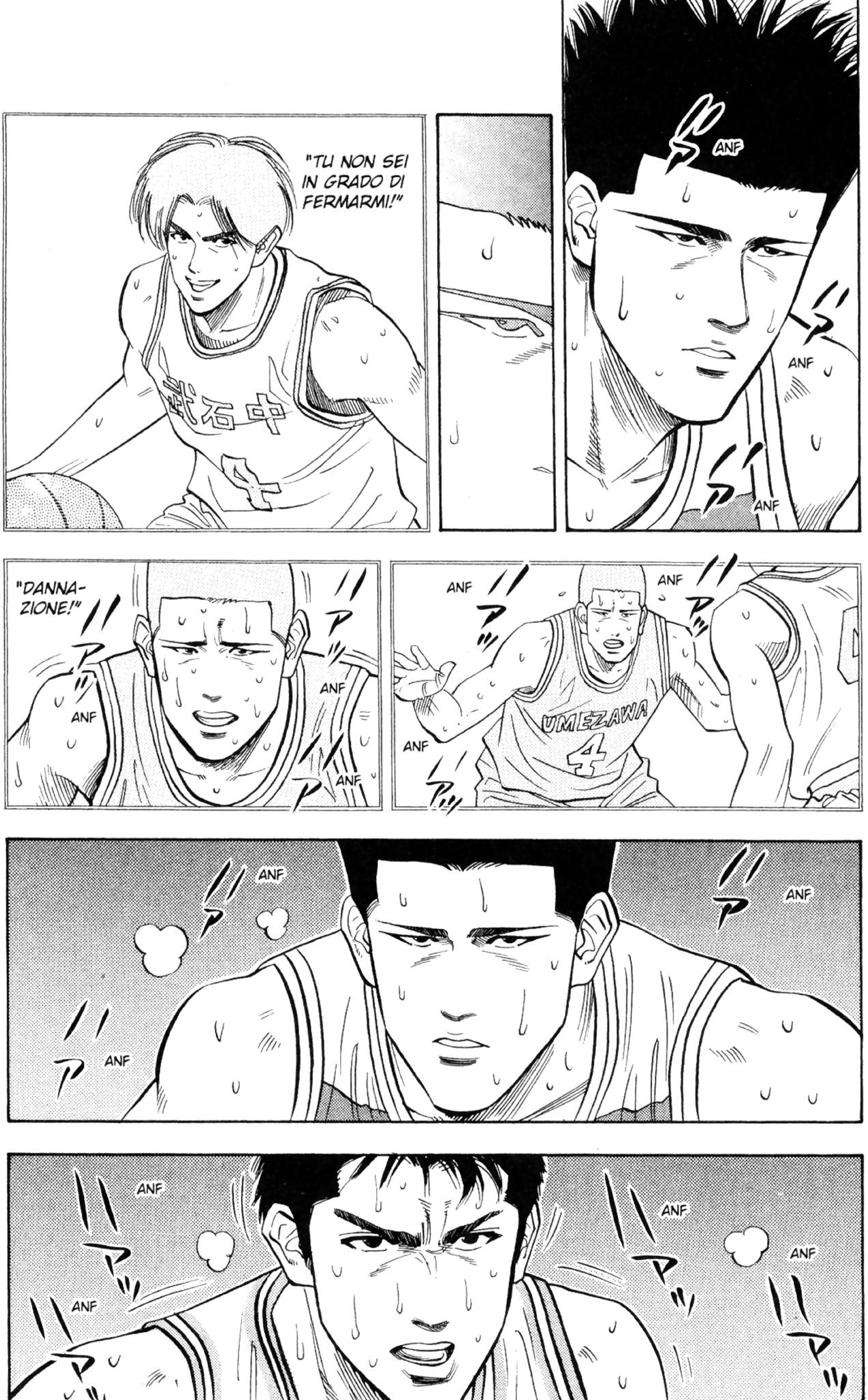
FIIH
BAM
...!!
!!
KA-
ZUSHI!
WAAAAAAH
BELLA
STOP-
PATA!
HASE-
GAWA!

ANF...
MERDA!
WAAH
ANF... ANF...
ANF... ANF...
WAAH
È UNA BOX-AND-ONE!
EH?
IKEGAMI
HA RAGIONE. LA DIFESA DELLO SHOYO È A ZONA, MA SOLTANTO IL #6 HASEGAWA STA MARCANDO A UOMO MITSUI.
UNA STRATEGIA PER BLOCCARE IL TIRATORE MITSUI, EH?
CERTO CHE È STATA UN'OTTIMA STOPPATA!
QUEL #6... NON DÀ NELL'OCCHIO, MA SI È MOSSO BENE TUTTO IL TEMPO.
FORZA, ORA IMPEGNIAMOCI AL MASSIMO PER FERMARLI!
WAAAAAH
WAAH
SÌ!

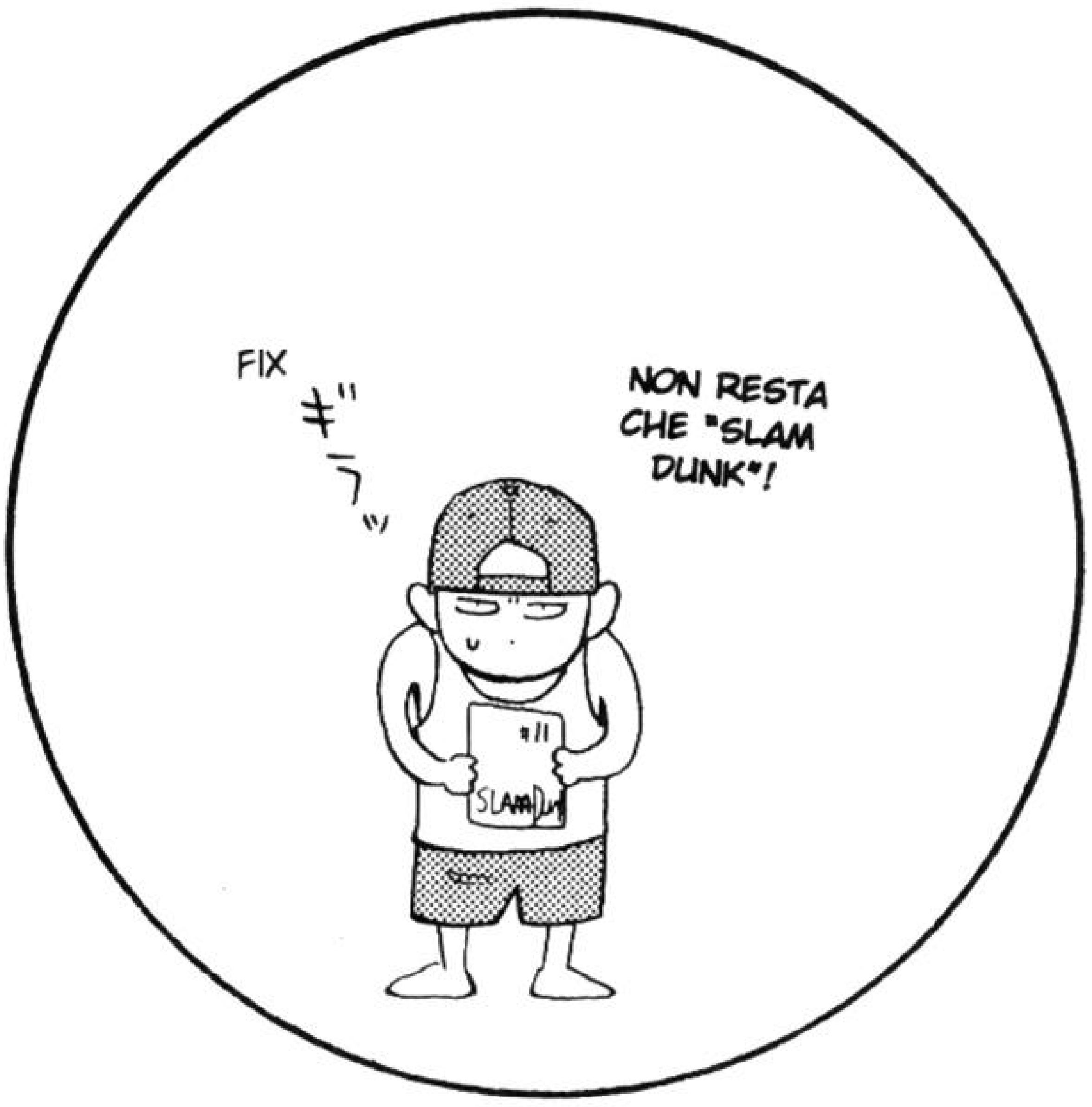
AH AH AH!
はっはっはっ
LO SHOHOKU GUIDATO DAL SOTTOSCRITTO SAKURAGI, GIOCATORE DA TOP CLASS DELLA PREFETTURA, NON PUÒ PERDERE!
DON'T MIND, MICCHI!
?
BLINK
チラ
Shoyo
1° T
2° T
Shohoku
46
9:21
40
IL FENOMENALE SAKURAGI, CONSIDERATO UNO DEI MIGLIORI RIMBALZISTI DI TUTTA LA PREFETTURA...
...NON PUÒ RASSEGNARSI IN SILENZIO A FARE MENO CANESTRI DI RUKAWA!
PERÒ ADESSO È UN PO' DIFFICILE SEGNARE 14 PUNTI NEL TEMPO RIMASTO.
MUMBLE MUMBLE
ぶつぶつ
PERCIÒ, A QUESTO PUNTO...
...È NECESSARIO ESEGUIRE UN TIRO CHE IN UN COLPO SOLO...
...SIA IN GRADO DI METTERE A TACERE SIA RUKAWA CHE LO SHOYO.

* SPIRITO COMBATTIVO ** AI TEMPI DELLA PRIMA PUBBLICAZIONE DELLA SERIE, LE PARTITE DELLE SCUOLE MEDIE GIAPPONESI DURAVANO 30 MINUTI, DIVISI IN DUE TEMPI (ATTUALMENTE DURANO 32 MINUTI DIVISI IN 4 QUARTI DA 8 MINUTI). N.D.T.

LE FIGURE CHIAVE DI QUESTA PARTITA SONO SAKURAGI E MITSUI.
SONO LORO DUE.
MUMBLE MUMBLE
CON UN SOLO COLPO...
SE FINORA SIAMO RIUSCITI A FARE UNA PARTITA TANTO COMPETITIVA È MERITO DELL'IMPREVEDIBILE PERFORMANCE DI SAKURAGI.
CON I SUOI RIMBALZI IL NOSTRO SVANTAGGIO IN ALTEZZA SOTTO CANESTRO È MOLTO RIDOTTO.
PERÒ, QUESTO NON BASTA PER VINCERE.
PER ARRIVARE ALLA VITTORIA, ADESSO È NECESSARIA L'ABILITÀ DI MITSUI.
ANF!
ANF!
DANNAZIONE, NON RIESCO A SMARCARMI!
MERDA!!
PERCIÒ, ANCHE SE È STANCO...
...NON POSSO TOGLIERLO DAL CAMPO.
ANF
ANF
DAVVERO HO SCONFITTO QUESTO TIPO ALLE MEDIE? IN CHE SCUOLA ERA?!
ANF
SKREK
SKREK
COME POSSO AVER DIMENTICATO QUALCUNO CHE SI MUOVE COSÌ BENE?!

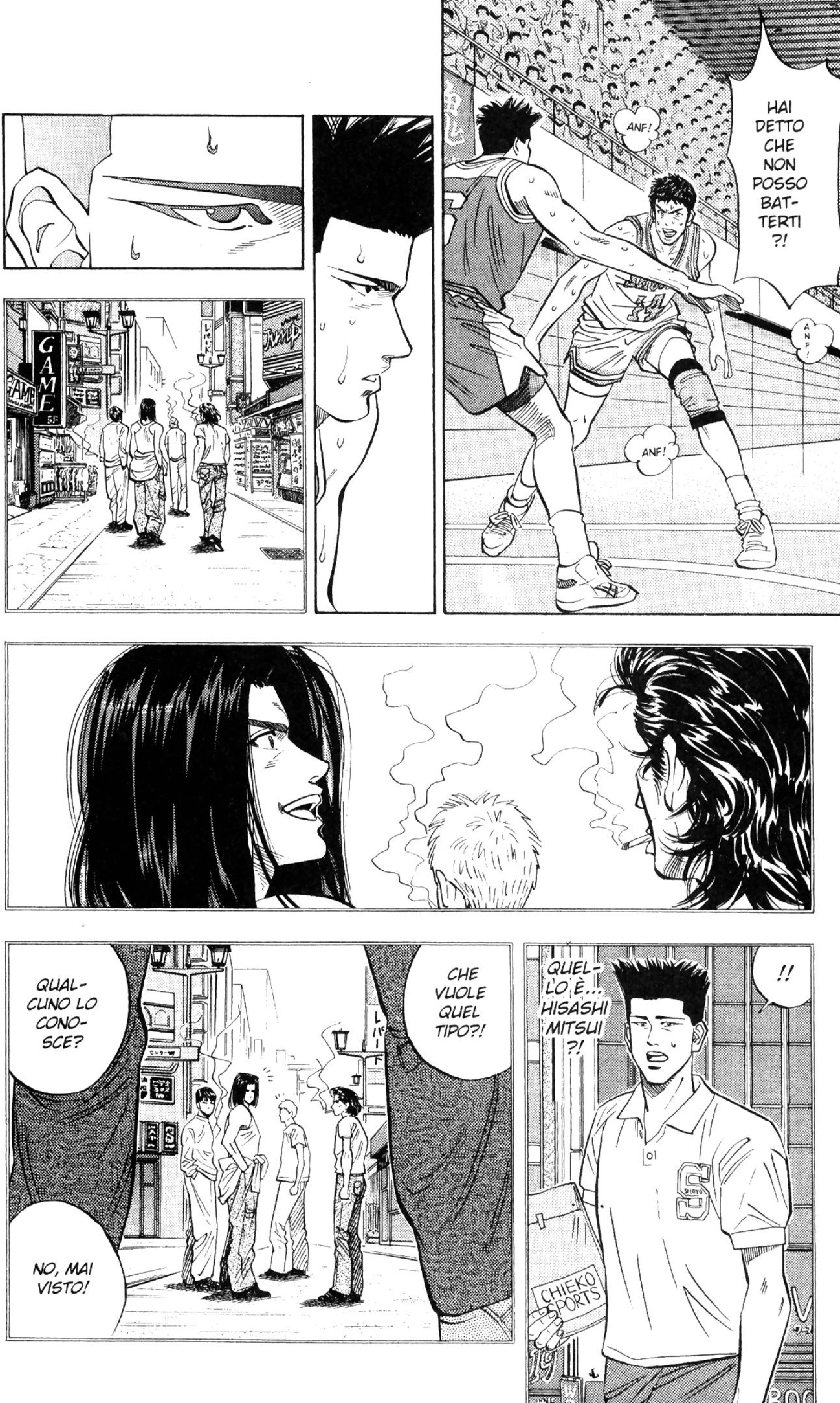

ANF
ANF
ANF
"TU NON SEI IN GRADO DI FERMARMI!"
ANF
ANF
ANF
"DANNA-ZIONE!"
ANF
ANF
ANF
ANF
ANF
ANF
ANF
ANF
ANF
ANF

GRAB
HISASHI MITSUI...
TU NON PUOI BATTERMI!
COSA?!
BLINK
NON RESTA CHE LO SLAM DUNK!



SLAM DUNK

#93 Le teorie sui limiti di Mitsui


HAI DETTO CHE NON POSSO BATTERTI?!
ANF!
ANF!
ANF!
GAME
!!
QUELLO È... HISASHI MITSUI?!
CHIEKO SPORTS
CHE VUOLE QUEL TIPO?!
QUALCUNO LO CONOSCE?
NO, MAI VISTO!

CHE HAI DA GUARDARE, STRONZO?!
!!
SKREK
ANF
ANF
ANF
TU NON PUOI BATTERMI!
TAP
ANF
ANF

TAP
KAZUSHI, TU SEI QUELLO CHE SI È IMPEGNATO PIÙ DI CHIUNQUE ALTRO.
L'UNICA COSA CHE TI SERVE ORA È LA SICUREZZA IN TE STESSO!
ABBI FIDUCIA IN TE!
NON C'È NESSUNO CAPACE DI BATTERTI!
NON DEVI PRENDERE SOTTOGAMBA IL LIVELLO DEL BASKET DELLE SUPERIORI, MITSUI!
GRUNT
ANF!
ANF!
ANF!
...!!
ANF ANF
NON RESTA CHE LO SLAM ...
SAKURAGI, DAMMELA!
UH!

PRIMA DELLA PARTITA HAI DETTO CHE MI AVRESTI IMPEDITO DI SEGNARE PIÙ DI 5 PUNTI, VERO?!
GRAB
SAI QUANTI PUNTI HO SEGNATO NEL PRIMO TEMPO?
5 PUNTI.
E CON QUELLI HAI FI-NITO.
SHUM
NON SOTTO-VALU-TARMI!

SKREK
CI HA MESSO TROPPA FORZA E LA POSIZIONE ERA SCOMPOSTA.
DI CERTO NON ENTRERÀ!
GH!
RIM-BAL-ZO!
CHI DICE RIMBALZO, DICE SA-KURAGI!
GNICK
MH!
HANA-GATA CON-TRO SAKU-RAGI!
UNA LOTTA PER AC-CAPAR-RARSI IL RIMBAL-ZO!

FINCHÉ NON RIESCE A POSIZIONARSI VERSO L'INTERNO, UNO COSÌ BASSO NON PUÒ SUPERARMI!
SKREK
UGH!
GNICK
TAP
NO!
SCRII
NON TI LASCERÒ PASSARE AVANTI!
PUSH
SWIRL
!!

GRASP
COSA ?!
IL... IL RE DEL RIMBALZO SAKURAGI!!
おおっ
OOOH!

È ASSURDO! UNO COME ME...
!!
...NON PUÒ ESSERE SUPERATO DA UN TIPO DEL GENERE!!
TUMP
HANAMICHI, ATTENTO! PUNTANO ALLA PALLA DAL BASSO!
FHUP
UGH!

NNNNGH!
STUMP
!!!
AH ?!

FIFIIIIH
FALLO IN ATTACCO!
HANA-GATA!
HANA-GATA!
WAAH
WAAH
#10 BIAN-CO!
HANA-GATA!
È IL QUAR-TO...!
ANF
...
ANF
ANF
TEM-PO!

BLA
BLA
BLA
WAAH
HANA-GATA, TUTTO BENE?!
ITO, PREPARATI!
WAAH
FRUMP
SÌ...
ECCOMI!
SE PERDIAMO HANAGATA IN QUESTO MOMENTO, SIAMO NEI GUAI!
LUI È ESSENZIALE NELL'AREA SOTTO CANESTRO!
WHUP

CON QUESTO, SAKURAGI È A QUATTRO FALLI!
GHIGN
ニヤリ
HANA-GATA!!
VINCEREMO E PASSEREMO ALLA FASE FINALE!
SCONFIGGIAMO LO SHOHOKU CON TUTTE LE NOSTRE FORZE!
SÌ!!

BRAVO, BRAVO, HANAGATA!
CLAP
CLAP CLAP
CLAP
CLAP
A PARTIRE DA QUELLA GIOCATA, L'ANDAMENTO DELLA PARTITA SI VOLSE A FAVORE DELLO SHOYO.
GRANDE, GRANDE HANAGATA!
CON UN ALTRO FALLO FINISCO FUORI!
QUESTO DEVO ASSOLUTAMENTE EVITARLO!
UGH!
IL #10 SAKURAGI, CHE ERA POSIZIONATO SU UNO DEI LATI SOTTO IL CANESTRO, NON POTEVA PIÙ GIOCARE ATTIVAMENTE COME AVEVA FATTO FINO A QUEL MOMENTO E QUINDI NON RIUSCIVA A PRENDERE I RIMBALZI.
ESSENDO SUPERIORI IN ALTEZZA, I GIOCATORI DELLO SHOYO SEGNAVANO DA DISTANZA RAVVICINATA UN CANESTRO DOPO L'ALTRO.
IL #11 DELLO SHOHOKU, RUKAWA, CONTRATTACCAVA COL SUO GIOCO INDIVIDUALE, MA LA RIMONTA PAREVA IMPOSSIBILE.
A CINQUE MINUTI DAL TERMINE, IL DIVARIO DI PUNTEGGIO SI ERA ALLARGATO...
WAAAAAH
Shohoku
2°T
46
4:56
Shoyo
58
ANF...
ANF...
12 PUNTI DI DIFFERENZA...
ANF...

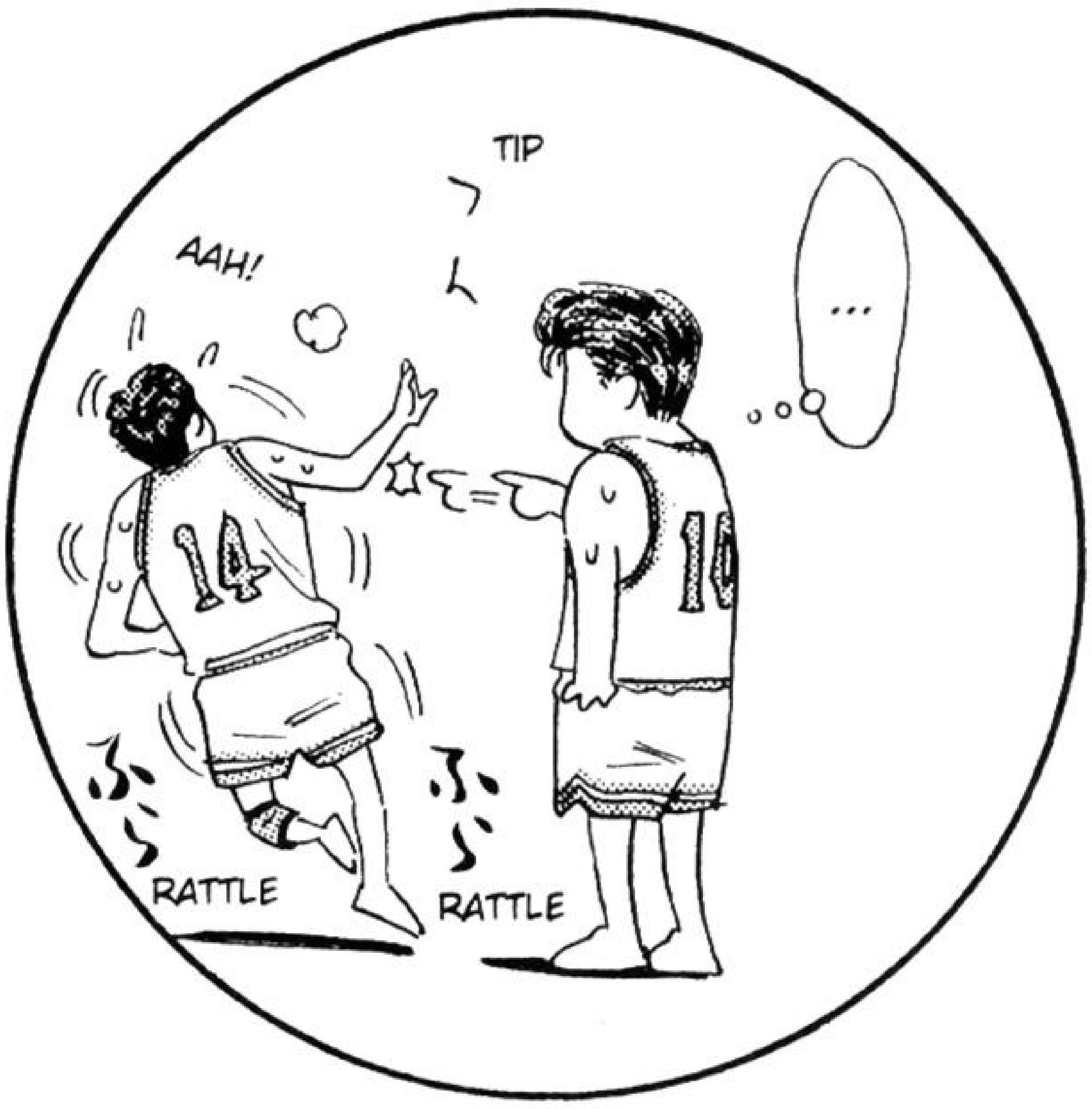
LO SHOYO È VERAMENTE FORTISSIMO!!
WAAAAAH
ARRIVATO A QUESTO PUNTO, HA CHIARAMENTE MESSO IN MOSTRA LE SUE QUALITÀ DA TESTA DI SERIE!
ORMAI L'ESITO DELLA PARTITA È DECISO!
COME SAPEVAMO, SONO FORTI.
LA LORO VITTORIA È SICURA, VERO, MAKI?
GIÀ...
È COSÌ.
AAH...
HASEGAWA, ORMAI MITSUI È GIUNTO AL LIMITE!
ANF!
TSK ...
ANF!

BARCOLL
!
MER-DA...
ANF!
ANF!
MI-TSUI ...!
...
MI-TSUI...
...!!
PERSINO LE MATRICOLE IN PANCHINA SI PREOC-CUPANO PER ME!
È RIDOTTO COSÌ MALE HISASHI MITSUI?!
È QUESTA L'IMPRES-SIONE CHE DO?!
GRAB

JUMP
TUMP
!!
MITSUI!!
FIFIIH
FALLO DEL #6!
THUD
OH, NO!
MICCHI! EHI, STAI BENE?
ANF
MITSUI!
ANF
ANF

GIUSTO...
FORZA, RICORDA!
...
MICCHI!
NON TOC-CAR-MI!
UH?
!
ERA COSÌ...
ANCHE QUANDO SONO STATO NOMINATO MVP ERA COSÌ!

Shohoku
2° T
1° T
BREAK
Shoyo
ERO IL TIPO DI GIOCATORE CHE SI GASA-VA PROPRIO NEI MOMENTI CRITICI COME QUESTO!
ANF!
ANF!
ANF!
SHOHOKU
14
MICCHI...



SLAM DUNK

Gran pezzo d'idiota

* SE IL FALLO AVVIENE DURANTE L'ESECUZIONE DI UN TIRO DA TRE PUNTI, SI OTTENGONO TRE TIRI LIBERI. NORMALMENTE SONO SOLO DUE.

#94
Gran pezzo d'idiota

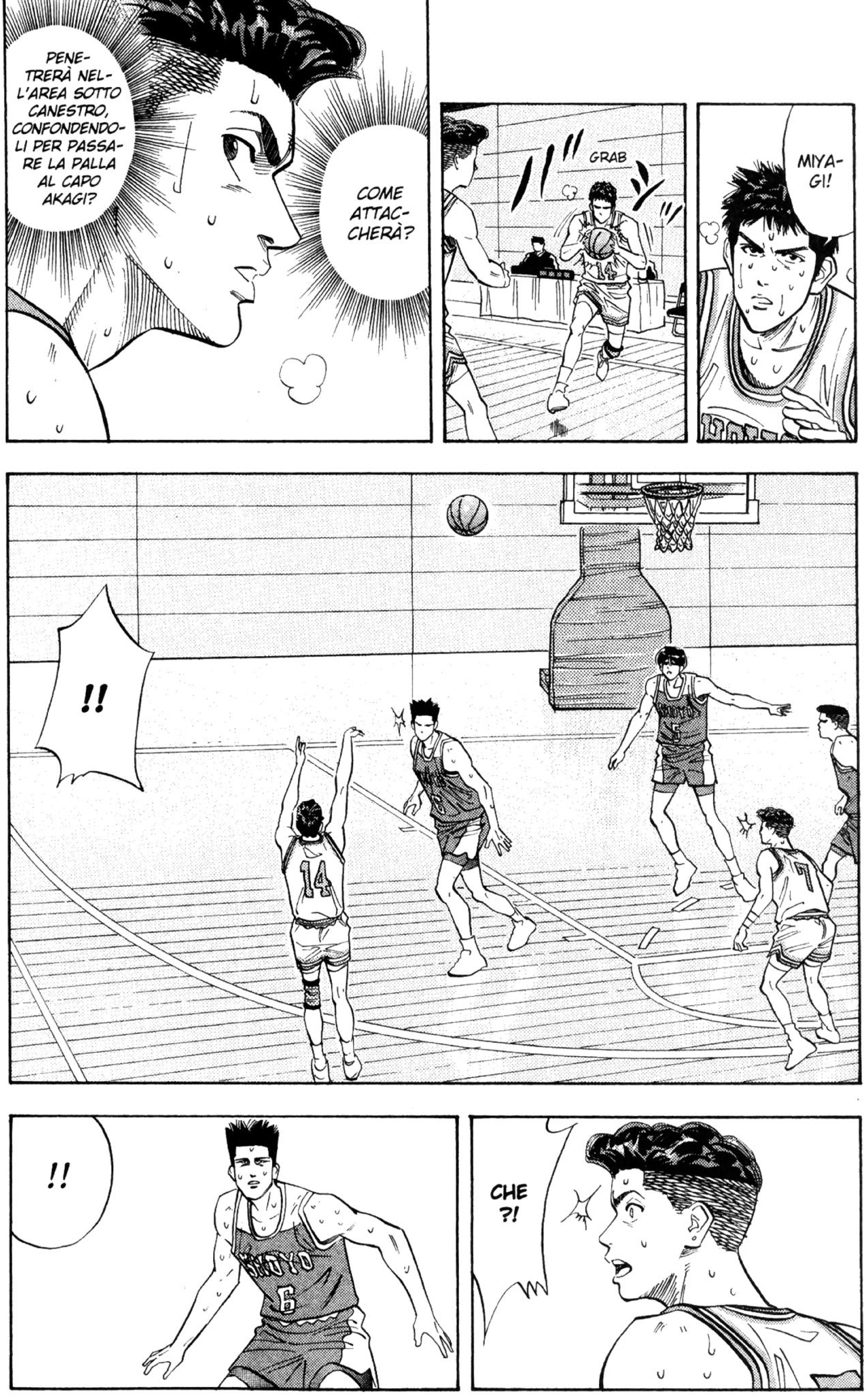
MI-TSUI!
...!!
WHUP
Shoyo
Shohoku
58
4:43
48
1
2
3
4
Shoyo
1° T
BREAK
2° T
Shohoku
58
4:43
49
CLICK
1
2
3
4

ANF!
ANF!
È ANDATO A SEGNO CON TUTTI E TRE I TIRI!!
WAAAAAH
ORA SONO 58 A 49!
INCREDIBILE! SI VEDE CHE QUEL TEPPISTELLO È UNA EX SUPERSTAR!!
WAAH
DUM
WAAH
DUM
PERÒ, NON C'È TEMPO! RESTANO SOLO 4 MINUTI!
9 PUNTI DI SVANTAGGIO SONO DECISAMENTE TANTI!
FORZA, METTIAMO DENTRO QUESTA PALLA!
BAM
SÌ!
METTICELA TUTTA, SHOHOKU!
SE VINCETE, ARRIVATE ALLA FASE FINALE!!
HARUKO!
PURTROPPO HO GIÀ QUATTRO FALLI...

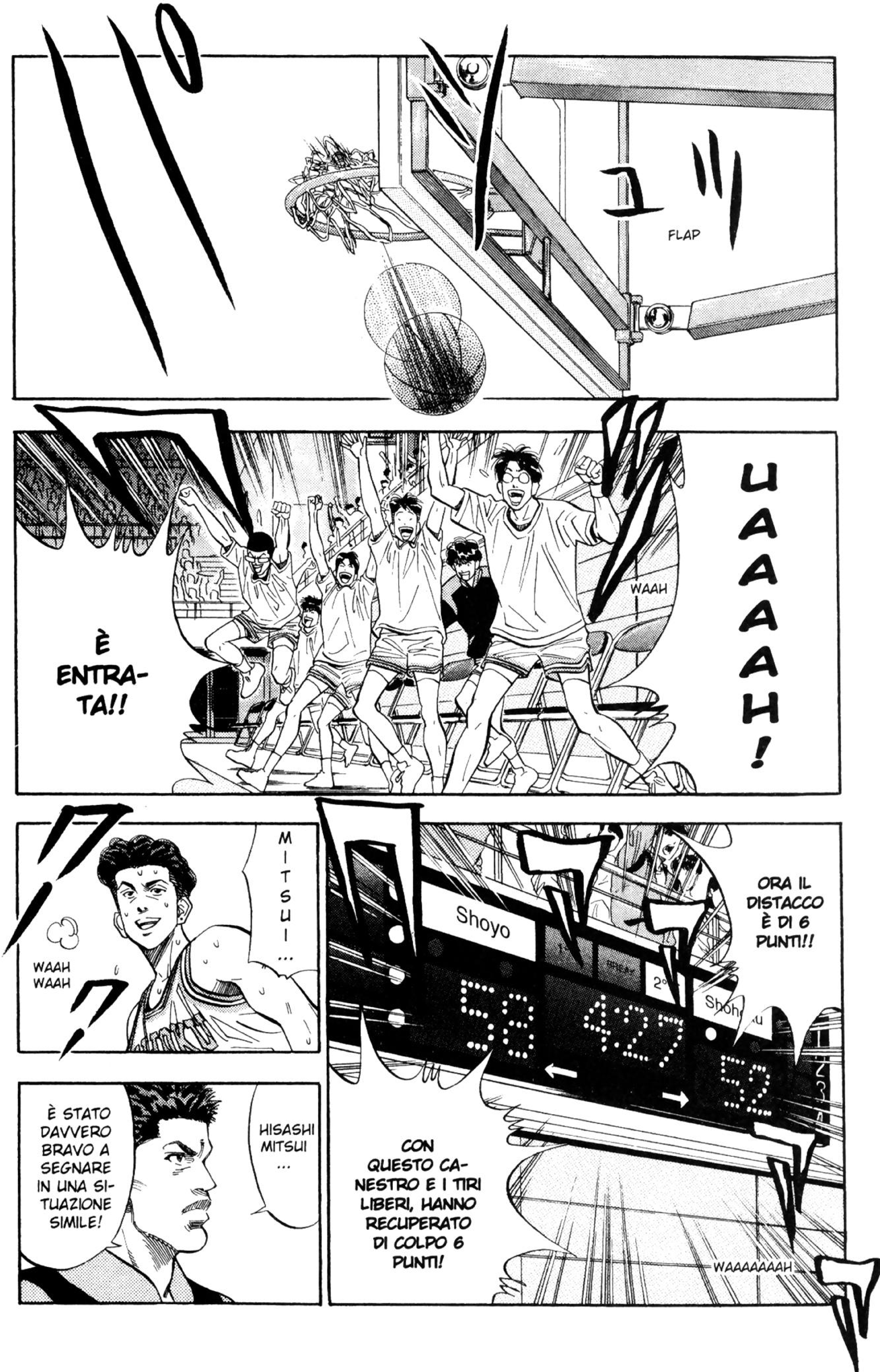
NON INDIETREGGIATE!
ANF!
PRESSIAMO!
ANF!
MITSUI!
!!
MICCHI!
OOH! LO SHOHOKU HA OPTATO PER UNA DIFESA A TUTTO CAMPO!
WAAAAAAH
STANNO TENTANDO IL TUTTO PER TUTTO IN QUESTA SFIDA FINALE!
È NATURALE.
SE LO SHOHOKU NON FA QUALCOSA ADESSO, LA PARTITA FINIRÀ COSÌ.
WAAH
WAAH
DIFESA A TUTTO CAMPO... È UNA FOLLIA, MITSUI!
EPPURE, TU ORMAI DOVRESTI ESSERE AL LIMITE!
PER LE PERSONE NON ESPERTE DI BASKET
LA DIFESA A TUTTO CAMPO RICHIEDE UN GRANDE DISPENDIO DI ENERGIE.
PREMUROSO

GRAB
SKREK
MH?!
FATTI SOTTO!

!!
DASH
A MIYAGI NON SFUGGÌ CHE HASEGAWA AVEVA ESITATO PER UN ISTANTE.
SWUSH
L'HA PRESA! LA PALLA È DELLO SHOHOKU!!
MIYAGI!
DEVO ATTACCARE CON ATTENZIONE E MANDARLA A SEGNO A OGNI COSTO!
QUESTA PALLA È IMPORTANTE!
ANF
ANF


MIYA-GI!
GRAB
COME ATTACCHERÀ?
PENETRERÀ NELL'AREA SOTTO CANESTRO, CONFONDENDOLI PER PASSARE LA PALLA AL CAPO AKAGI?
!!
CHE?!
!!

È SMARCATO!
...
ANDATE A PRENDERE IL RIMBALZO!


FLAP
UAAAAAH!
WAAH
È ENTRA-TA!!
ORA IL DISTACCO È DI 6 PUNTI!!
Shoyo
58
Shohoku
52
MITSUI...
WAAH WAAH
CON QUESTO CA-NESTRO E I TIRI LIBERI, HANNO RECUPERATO DI COLPO 6 PUNTI!
WAAAAAAAH
HISASHI MITSUI ...
È STATO DAVVERO BRAVO A SEGNARE IN UNA SITUAZIONE SIMILE!

IO NON PERDO...
ANF...
ANF...
ANF...
NON MI LASCIO BATTERE!
È IL SUO 11° PUNTO...
ANF!
ANF!
UGH!
DIFESA!
DIFESA!
FORZA! QUESTO È IL MOMENTO DI TIRARE FUORI GLI ATTRIBUTI, RAGAZZI!
WAAH
WAAH
WAAH
SÌ!!
DOPO ESSERE ARRIVATO A QUESTO PUNTO, NON POSSO ACCETTARE UNA SCONFITTA!
ORA CHE SONO ENTRATO IO IN SQUADRA, NON CI ACCONTENTEREMO DI CERTO DI ESSERE SOLO TRA I MIGLIORI 8 CLUB!
ANF...
ANF...
ANF...
ANF...

SE NON SERVO A QUALCOSA QUI, ADESSO...
...IO SARÒ SOLO UN GROSSO PEZZO D'IDIOTA!

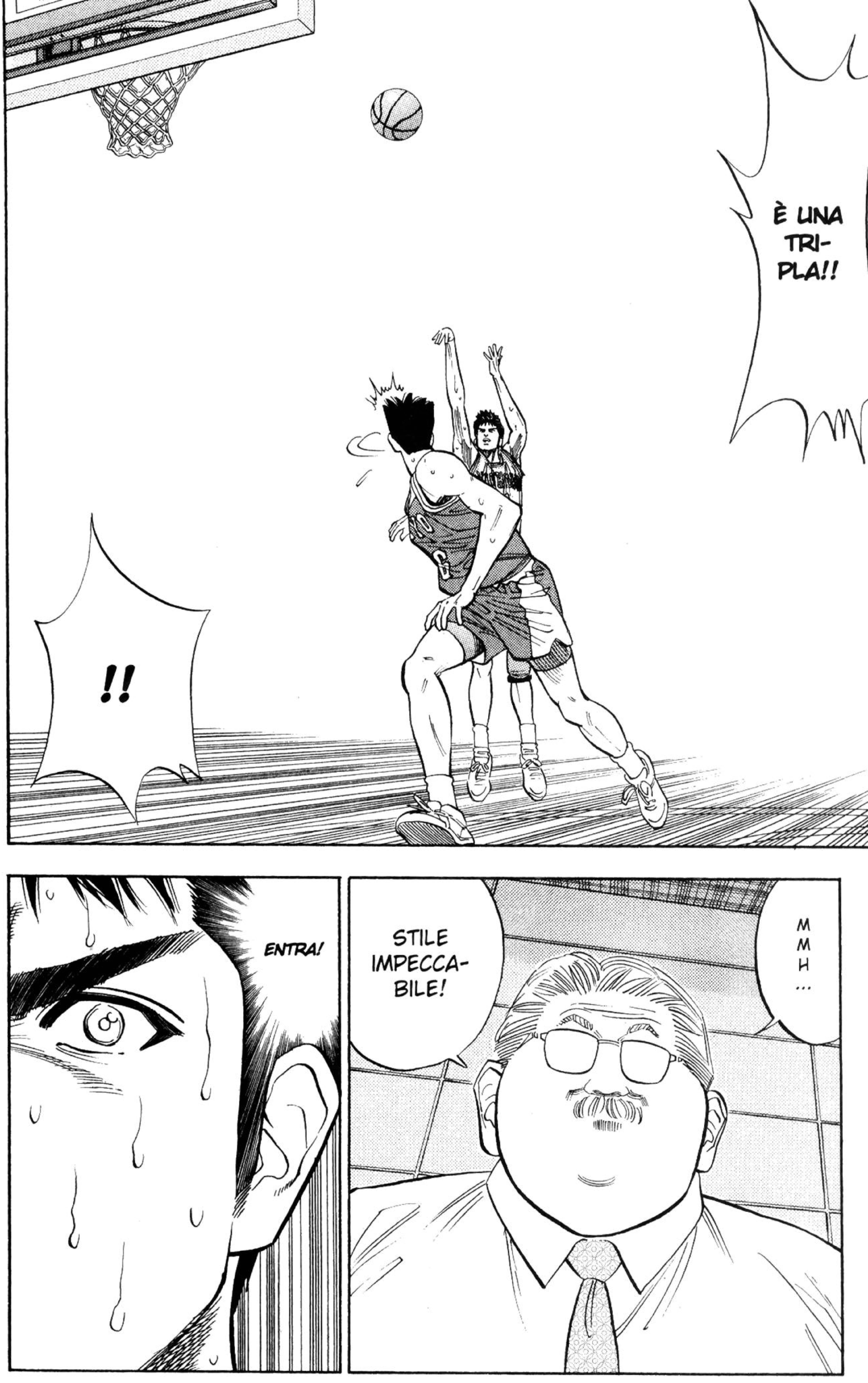
WAAH
WAAH
NON PERDERÒ!!
ANF...
ANF...
ANF...
UAAAH! FUJIMA STA TIRANDO UNA TRIPLA!!
WHUP

PAM
NON TI LASCERÒ TIRARE!
!!
COSA?!
!!
RYOTA!!

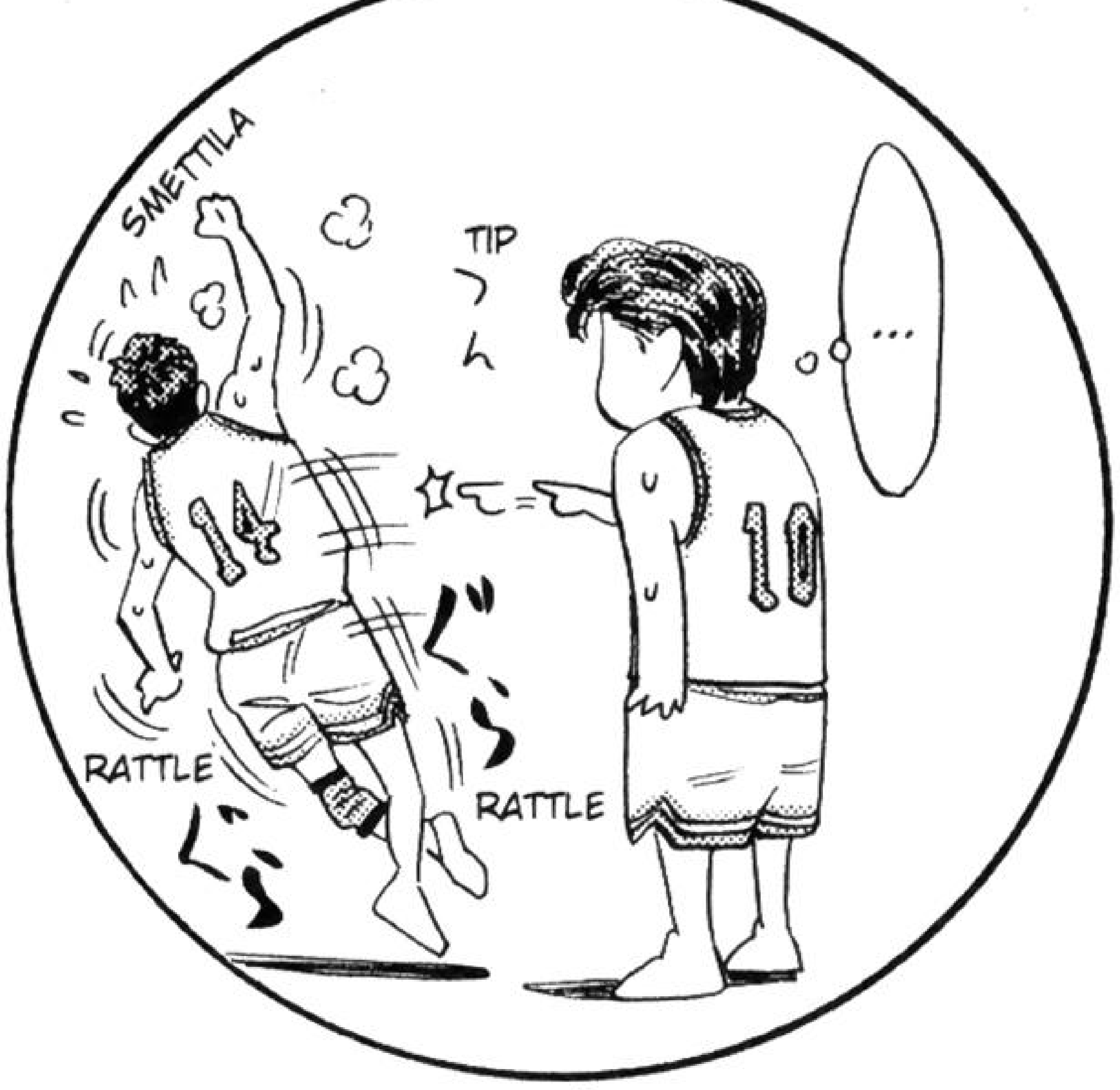
DASH
MIYAGI! VIA COL CONTRO-PIEDE!
RUSH
OK!
EH EH! GLIEL'AB-BIAMO FATTA!
TORNATE INDIETRO !!

TAP
TAP
TAP
TAP
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
MITSUI!
TIENI DURO!
!!
PAM
AH!
GRAB
UGH!

MITSUI!
GRASP
BAM
EH?!
MITSUI!!


È UNA TRI-PLA!!
!!
MMH...
STILE IMPECCA-BILE!
ENTRA!

GRIP
!!
WLAMM
È ENTRA-
TAAAAA!!
CHE STA
SUCCE-
DENDO?! LO
SHOHOKU
HA RIMON-
TATO DI
NUOVO!!



SLAM DUNK

MITSUI! A QUANTO PARE, NON SEI ANCORA ARRUGGINITO, EH?
WAAAAAH
ANF!
ANF!
EH?
A TE, INVECE, CHE È SUCCESSO, AKAGI?
WAAH
SBAGLIO, O NON È ANCORA VENUTO FUORI IL TUO LATO DA GORILLA SCATENATO?!
ANF
ANF
WAAH
WAAH
CHIUDI IL BECCO!
WAAH
TSK!

#95
4 Falli

...!!
WAAH
WAAH
UOOOOOOOH
EVVAI! POSSIAMO FARCELA!!
3 PUNTI DI DIFFERENZA!!
C'È SPERANZA!
SCONFIGGIAMO LO SHOYO E ARRIVIAMO FINO ALLA FASE FINALE!!
WAAH
HISASHI MITSUI!
L'MVP È ANCORA IN OTTIMA FORMA!
WAAH
WAAH
MANCANO MENO DI 4 MINUTI!
A QUESTO PUNTO, NON SI SA COME ANDRÀ A FINIRE!
Shohoku
WAAH
WAAH

SE IL DISTACCO È DI SOLI 3 PUNTI, BASTEREBBE UN'ALTRA TRIPLA DI MICCHI PER PAREGGIARE IN UN COLPO!
WAAH
WAAH
WAAH
WAAH
FATE TIRARE A LUI!
MIC-CHIII!!
QUELLA VOLTA CI HAI FATTO INCAZZARE, MA ADESSO CI PIACI!!
MICCHI!
MICCHI!
WOOOOH
MICCHI!
MICCHI!
SONO LORO...
ANF
ANF
ANF
ANF
DANNAZIONE...
ANF
ANF
SAKURAGI, CHE NON POTEVA PIÙ COMMETTERE FALLI DATO CHE ERA GIÀ A QUOTA 4, PER LA PAURA DI ESSERE FISCHIATO EVITAVA OGNI CONTATTO FISICO.

* SPIRITO COMBATTIVO

WAAH
EVVAIII!!
Shoyo
60
1°T
35
BREAK
2°T
Shohoku
55
TA-KANO!
DUM
DUM
TA-KA-NO!
WOOOOOH
DUM
TA-KANO!
UGH... SAKURAGI HA PAURA DI FARE FALLO... PERÒ, ABBIAMO BISOGNO DI TENERLO IN CAMPO IL PIÙ A LUNGO POSSIBILE.
ANF
ANF
SENZA DI LUI SAREMMO TROPPO SBILANCIATI IN ALTEZZA E CORREREMMO IL RISCHIO DI ESSERE SCHIACCIATI IN UN ATTIMO!
SAKURAGI È IL LORO PUNTO DEBOLE!
MIRATE A LUI!

GULP
WAAH
WAAH
IN DIFESA, BLOCCHIAMO QUESTA PALLA!
FORZA, FATEVI SOTTO!
WAAH
...
SAKURAGI...
...
MERDA...
MERDA!!

FIUN
OOH! ANCORA MITSUI!!
NON SONO RIUSCITO A TOC-CARE LA PALLA, MA LUI ERA SBILAN-CIATO!
ANDRÀ FUORI!
FLAP
CHE ?!

È ENTRATA DI NUOVOOOO!!
WOOOOOOOH
HA SEGNATO 4 TRIPLE DI SEGUITO!
ORA IL DISTACCO È DI UN SOLO CANESTRO!
ORMAI È INARRESTABILE!!
WAAH
SI VEDE CHE È L'MVP DELLE MEDIE!
WAAH
MITSUI È DAVVERO SPAVENTOSO...!
JIN, CHE NE PENSI DI QUEL MITSUI?
...IN QUANTO TIRATORE DI TRIPLE COME LUI.
WAAH
WAAAAAAH
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
STA TIRANDO A UN BUON RITMO. ORA COME ORA, NON CREDO CHE SBAGLIERÀ.
MI PARE IL TIPO CHE, DOPO AVER FATTO CANESTRO UNA VOLTA, NON SI FERMA PIÙ.
SEMBRA PROPRIO UGUALE A ME.

DI QUA!
DA-
TELA A
ME!!
UGH!
...!!
GRAB
BASTARDO! APPROFITTA DEL FATTO CHE NON POS-SO TOCCARLO PERCHÉ HO GIÀ 4 FALLI!
PERÒ, ANCHE SE SO CHE LO FA APPO-STA, HO COMUNQUE LE MANI LEGATE!
PROVA A FERMARMI, SE NE SEI CAPACE!
GRRR...!!

WAAH
WAAH
WAAH
TAP
TAP
SKREK
PERCHÉ SAKURAGI SI TRATTIE-NE TANTO ?!
WAAH
BECCATI QUESTO!
UGH ...!

SEGUITECI SU @WICKED MANGA

FALLO DEL #11 BIANCO!
TUMP
FIIIIH
...!!
RUKA-WA!!
RUKAWA AVEVA PRE-VISTO CHE AVREBBERO ATTACCATO DALLA PARTE DI SAKURAGI.
PEC-CATO.
DAN-NATO MOC-CIOSO!
TSK!
RUKA-WA...
ANF ANF
TUTTO BENE?
DUE TIRI LIBE-RI!
TUTTAVIA, TAKANO SBAGLIÒ ENTRAMBI I TIRI.
SBAM
RIM-BALZO!

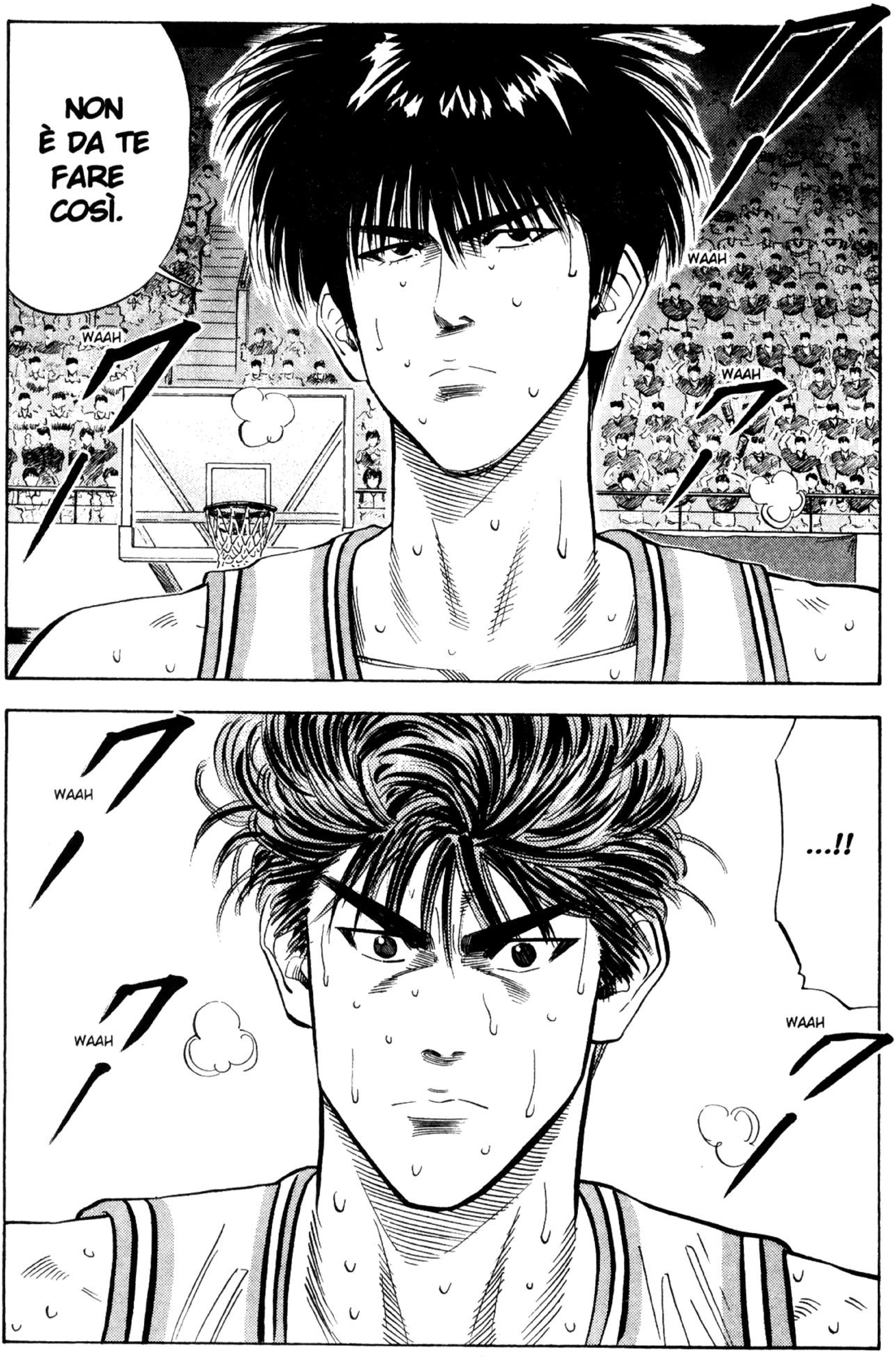
* SPIRITO COMBATTIVO

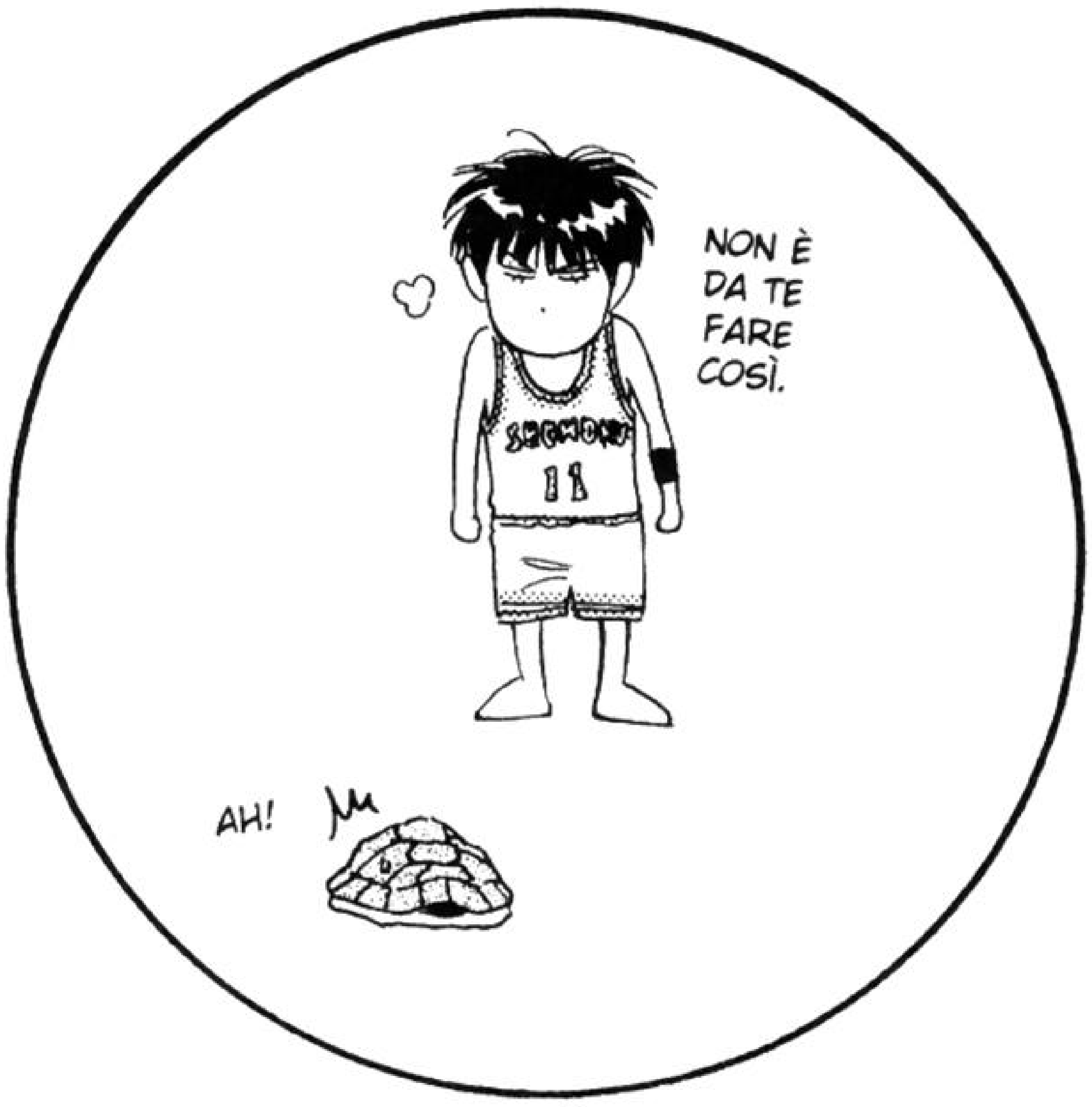
PAM
!!
SWUSH
AH!
FUJI-
MA!
!!
GRAB
UGH...

WHIRL
...
EHI!
!!
GRAB
SBATAAM
CRASH
!!
MITSUI!!

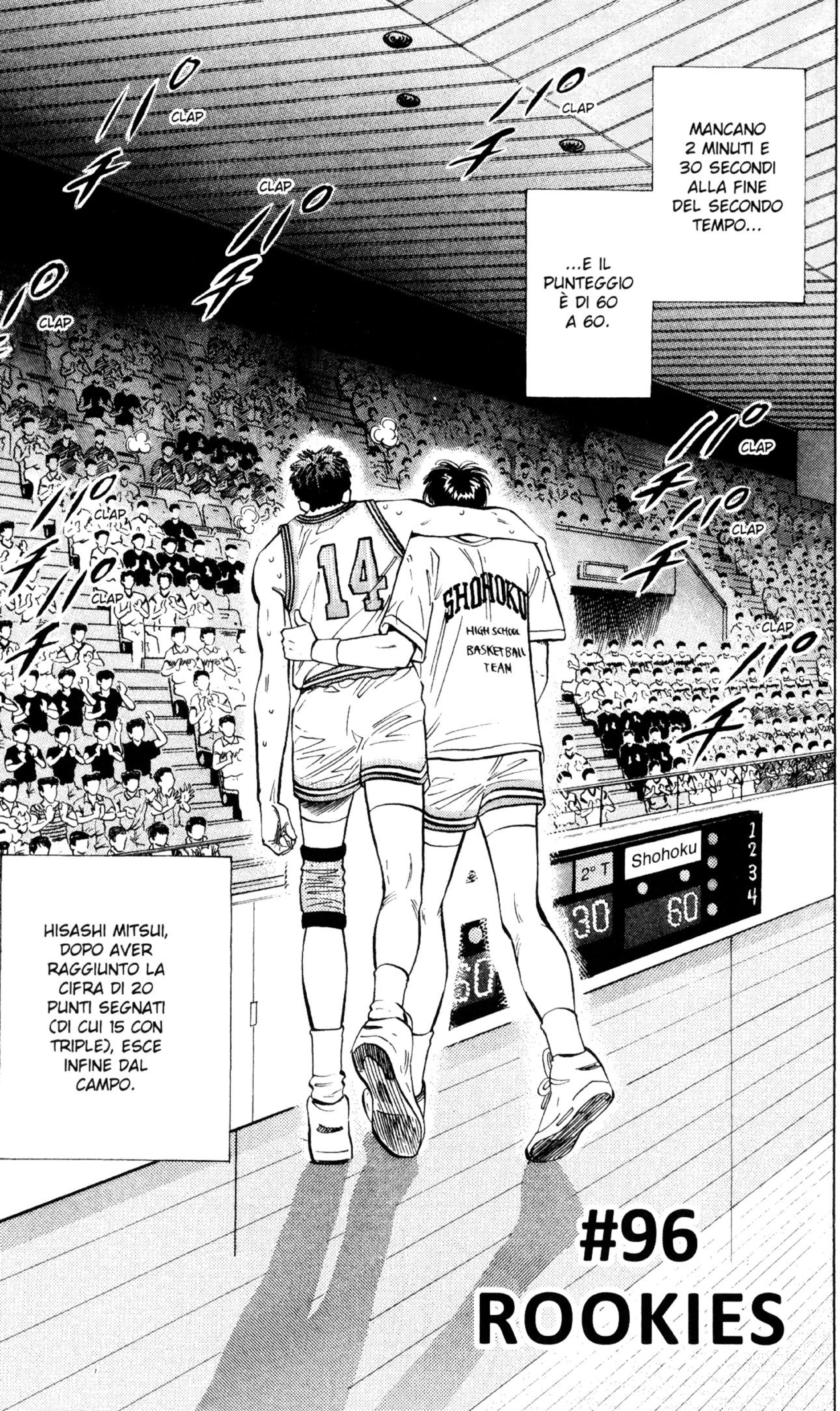
SBRAM

PAREGGIOOOOOO!!
WUOOOOOOOH
FINALMENTE LI HANNO RAGGIUNTI! RESTANO ANCORA 2 MINUTI E 30 SECONDI!!
Shoyo
60
2:30
2° T
Shohoku
60
MITSUI, TUTTO BENE?!
RUSH
EHI...
UH?
PERCHÉ TI RINTANI NEL GUSCIO COME UN FIFONE?


NON È DA TE FARE COSÌ.
WAAH
WAAH
WAAH
...!!
WAAH
WAAH
WAAH



SLAM DUNK


MANCANO 2 MINUTI E 30 SECONDI ALLA FINE DEL SECONDO TEMPO...
...E IL PUNTEGGIO È DI 60 A 60.
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
SHOHOKU HIGH SCHOOL BASKETBALL TEAM
14
Shohoku
2° T
30
60
HISASHI MITSUI, DOPO AVER RAGGIUNTO LA CIFRA DI 20 PUNTI SEGNATI (DI CUI 15 CON TRIPLE), ESCE INFINE DAL CAMPO.

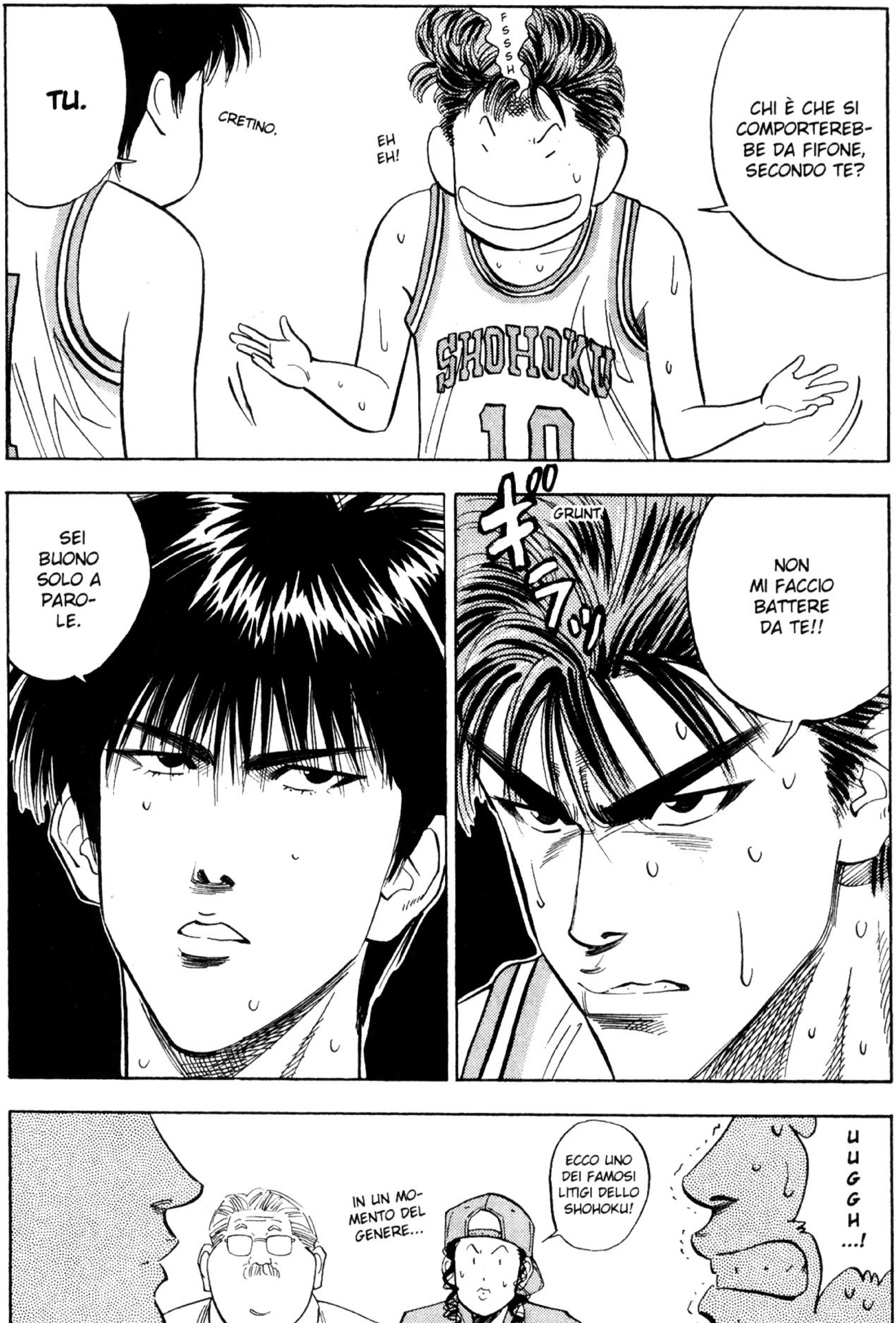
#96 ROOKIES

MI DI-
SPIACE,
COACH...
ANF
ANF
ANF
MITSUI...
MENO
MALE CHE
C'ERI TU.
ANF!
ANF!
ANF!
COACH...
WAAH
WAAH
WAAH
WAAH
WAAH

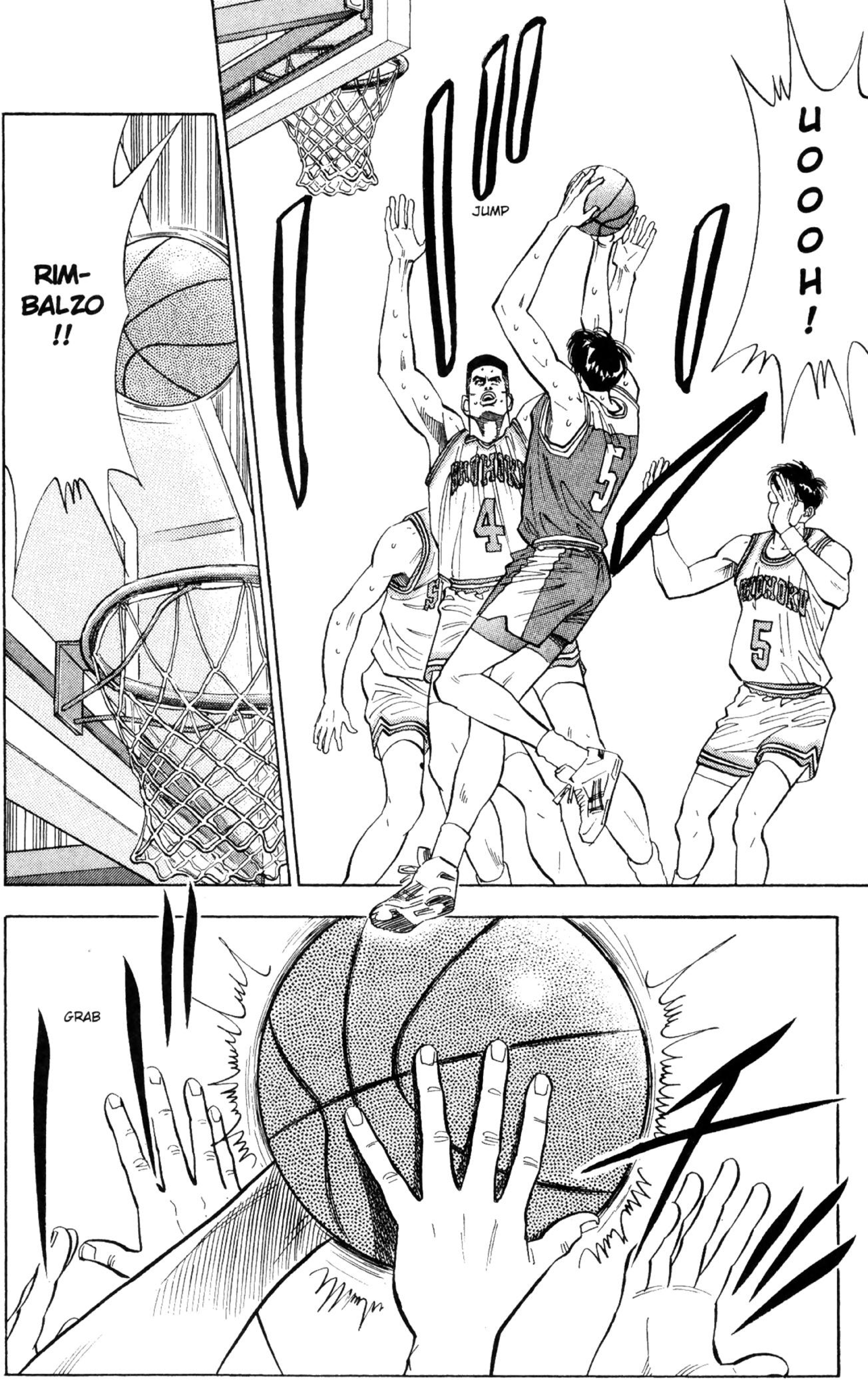
RUUUUMBLE
"PERCHÉ TI RINTANI NEL GUSCIO COME UN FIFONE?"
"...FIFONE?!"
"...FIFONE?!"
"...FIFONE?!"
"NON È DA TE FARE COSÌ."

UFFAAAAAAAA!!

SDONK
FSSSSH
FSSSSH
SDONK
EH?!
?!
SDONK
?!


CHI È CHE SI COMPORTEREB-BE DA FIFONE, SECONDO TE?
FSSSH
EH EH!
CRETINO.
TU.
GRUNT
NON MI FACCIO BATTERE DA TE!!
SEI BUONO SOLO A PARO-LE.
UUGGH...!
ECCO UNO DEI FAMOSI LITIGI DELLO SHOHOKU!
IN UN MO-MENTO DEL GENERE...

ANDIAMO!
VINCEREMO A TUTTI I COSTI!!
WAAH
WAAH
WAAH
WAAH
WAAH
VI PREGO...
VINCETE!
SAKURAGI...
HO GIÀ FATTO QUATTRO FALLI, OK. E CON QUESTO?
IO SONO UN GENIO, PER CUI NON DOVREBBE ESSERCI NESSUN PROBLEMA!


UOOOOH!
JUMP
RIM-BALZO !!
GRAB

STUMP
VISTO? LO SAPEVO!
SONO UN GENIO!!
WAAH
BELLA PRESA DEL RIMBALZO! QUESTO È IL DECIMO!
SEI STRAORDINARIO, SAKURAGI!!
QUELLA CAPACITÀ DI ELEVAZIONE... È TRA I MIGLIORI DELLA PREFETTURA INSIEME A RUKAWA!
ANZI, CREDO CHE IN TUTTO IL GIAPPONE NON CI SIANO MOLTI ALTRI CAPACI DI SALTARE COSÌ TANTO!
DIFENDETE!!

RUKAWA!
JUMP
SHOYO
FLAP
...

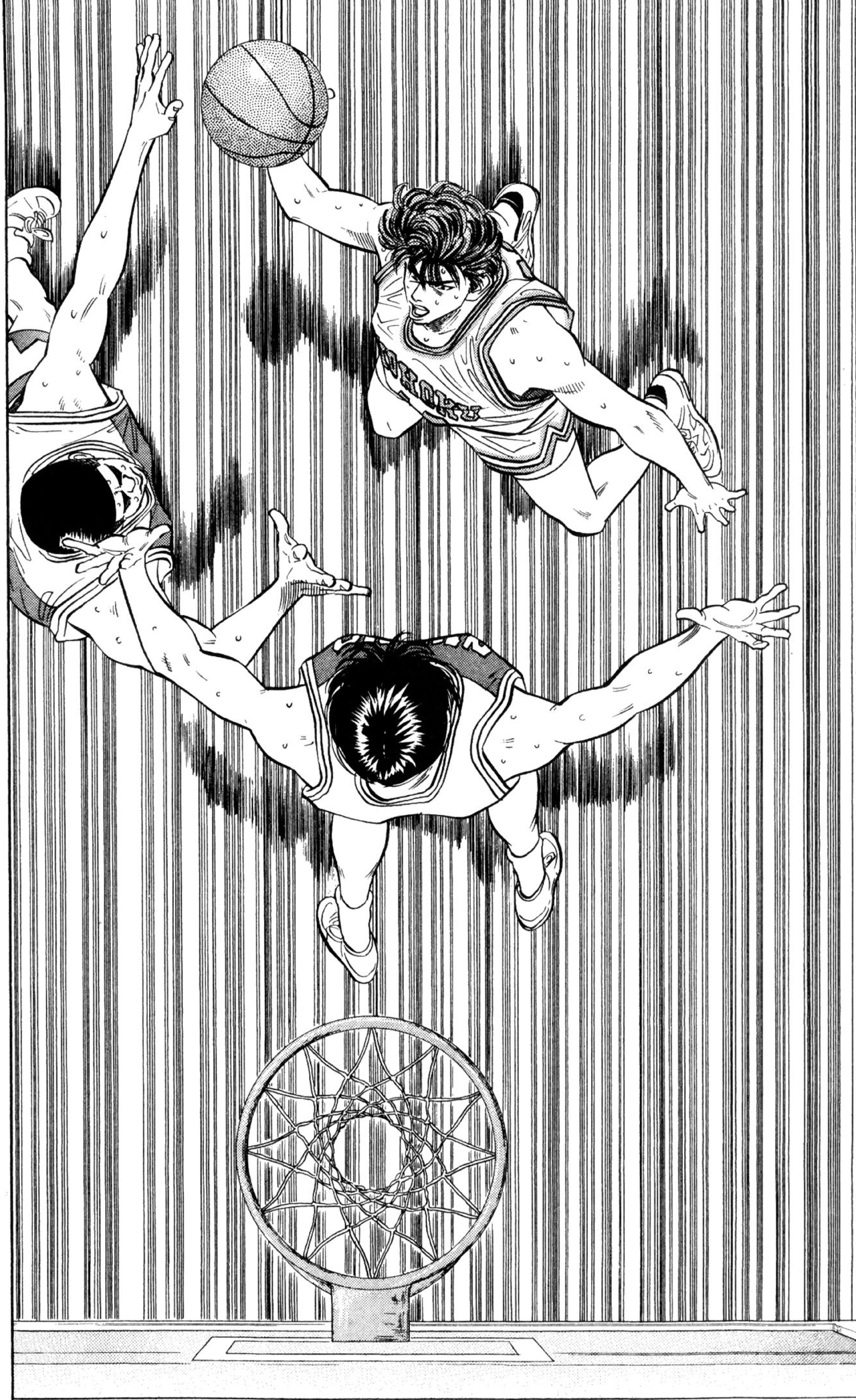
WUOOOH
CHE RIMONTAAA!!
IN QUESTO MOMENTO CRUCIALE LO SHOHOKU HA RIBALTATO IL RISULTATO!
Shoyo
Shohoku
1° T
BREAK
2° T
IL RIMBALZISTA SAKURAGI E IL SUPER ROOKIE RUKAWA...
QUESTO DUO DI ROOKIE È SPAVENTOSO!
SONO IN DIFFICOLTÀ...
LA SITUAZIONE È SFUGGITA AL CONTROLLO DI FUJIMA.
SONO CRESCIUTI ANCORA ...
...TUTTI E DUE.

ANF!
ANF!
ANF!
SMETTILA DI DARTI TANTE ARIE, RU-KAWA!
SENTI CHI PARLA.
GNICK
SKREK
UGH... MALEDET-TO, NON HAI PAURA DI FARE FALLO?!
NON È UN PROBLEMA PER UN FENOMENO COME ME!!
TAP
WHUP
DANNA-ZIONE! FUJIMA!
STUMP
UNF!
!!

GRAB
BELLA INTERCETTAZIONE!
DASH
QUATTROCCHI!
GRAB
OOOOH!

VAI, VAI, HA-NAMICHI!!
ANF!
GRUNT
ANF!
STA' A VEDERE, RUKAWA!!
ANF!
FERMALO ANCHE A COSTO DI FARE FAL-LO, HANA-GATA!
TANTO QUELLO LÌ NON È CAPA-CE DI FARE CANESTRO CON I TIRI LIBERI!

UOOOOH!
JUMP



SDRUMP

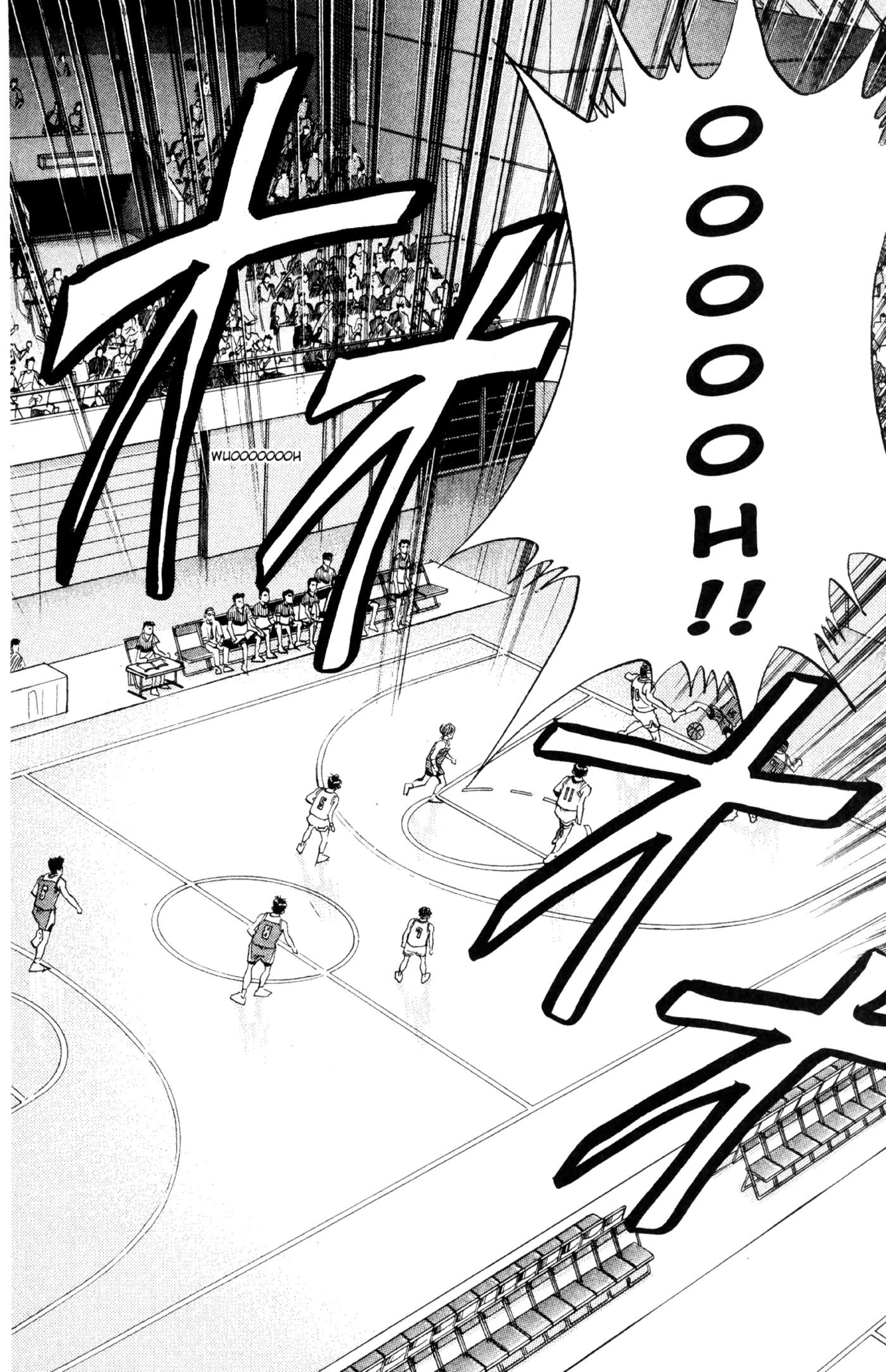
SDRUMP

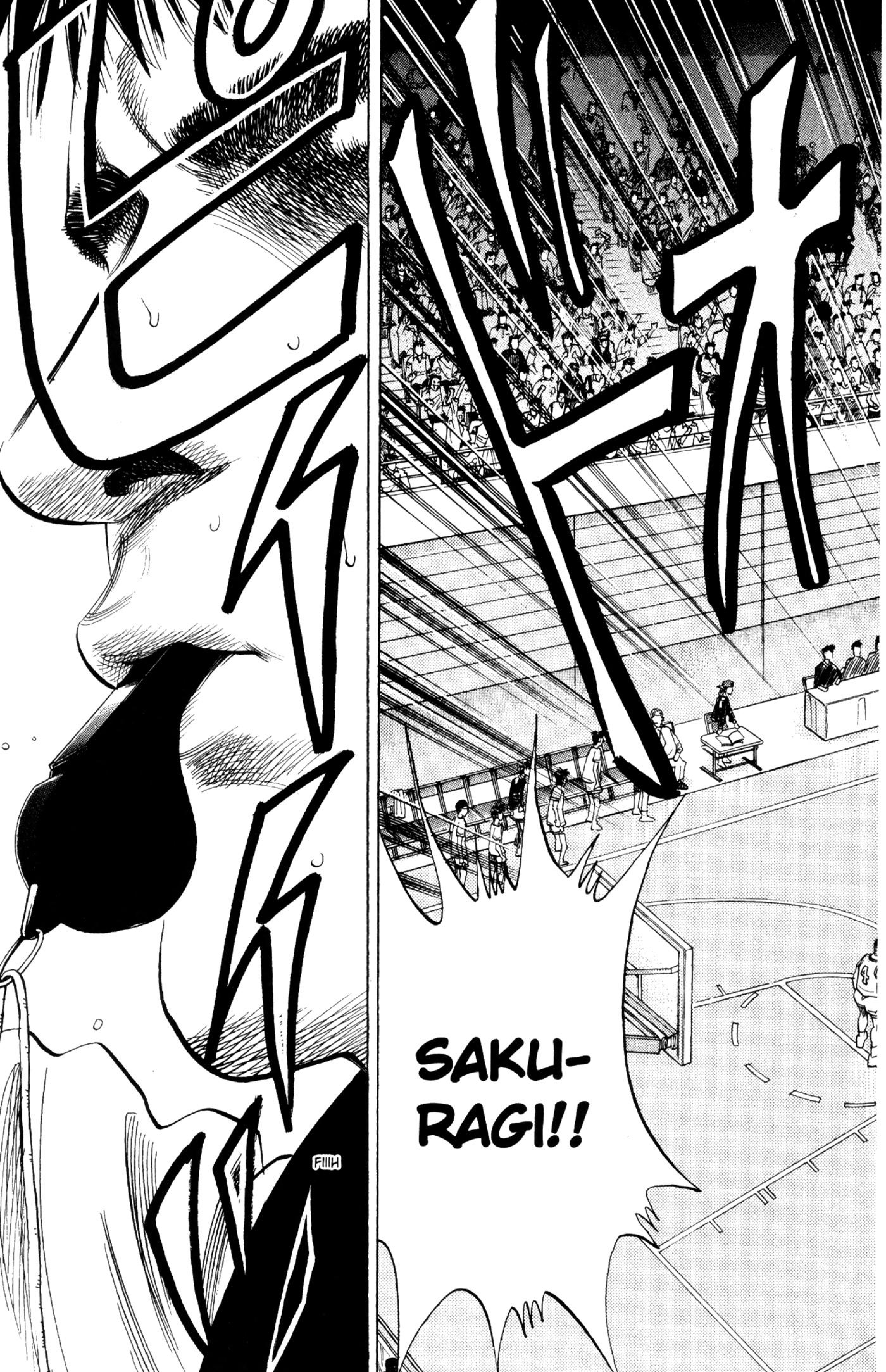
SLAM DUNK

#97 Anche se solo per un colpo di fortuna

ANF
ANF
ANF

OOOOOOH!!
WUOOOOOOOOH
SAKU-RAGI!!
FIIIH


WHOOOOOOOH
OOOOOOOH!!


SAKU-
RAGI!!
FIIIH

FALLO IN AT-TACCO!
SFONDA-MENTO!
NUMERO 10 BIANCO!
ANF!
ANF!

COSAAAA?!
GLI È STATO FISCHIATO IL FALLO DI SFONDAMENTO!
UAAAAAAAH
IL CANESTRO NON È VALIDO!
ANF
ANF
ANF
A 1 MINUTO E 50 SECONDI DALLA FINE...
...SAKURAGI VENNE ESPULSO!

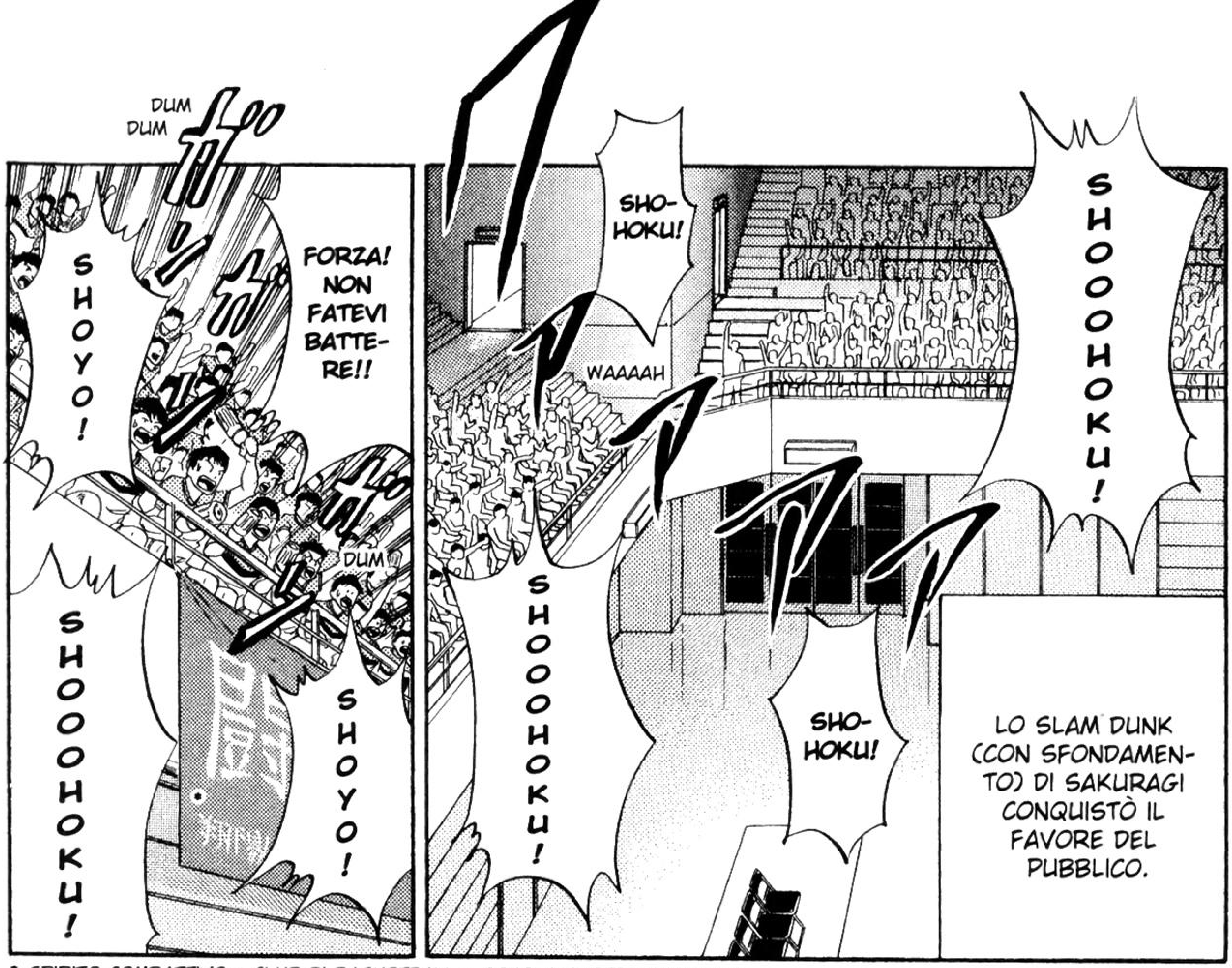
WAAH
EHI.
UH...
È UN VERO PECCA-TO...
...CONSIDE-RANDO CHE SI TRATTA DI TE.
TAP
TAP
ANF
ANF
...

CLAP
SAKURAGI!
SEI STATO GRANDIOSO!!
CLAP
IL SUPER RIMBALZISTA SAKURAGI!
SAKURAGI!
CLAP
WAAH WAAH
COME PENSAVO! GRANDE SAKURAGI!!
LO SAPEVO CHE ERA UN TIPO FUORI DAL COMUNE!!
WAAH
SAPEVO CHE C'ERA DA PRENDERE APPUNTI SU DI LUI!
AVEVO RAGIONE IO!!
MA LE GRIDA DI ACCLAMAZIONE PIÙ FORTI DI QUEL GIORNO...
SAKURAGI!
WAAAAAAH
SAKURAGI!
SAKURAGI!
URGE PRENDERE APPUNTI!!
SAKURAGI!
SAKURAGI!
...FURONO PROPRIO QUELLE RIVOLTE A SAKURAGI.

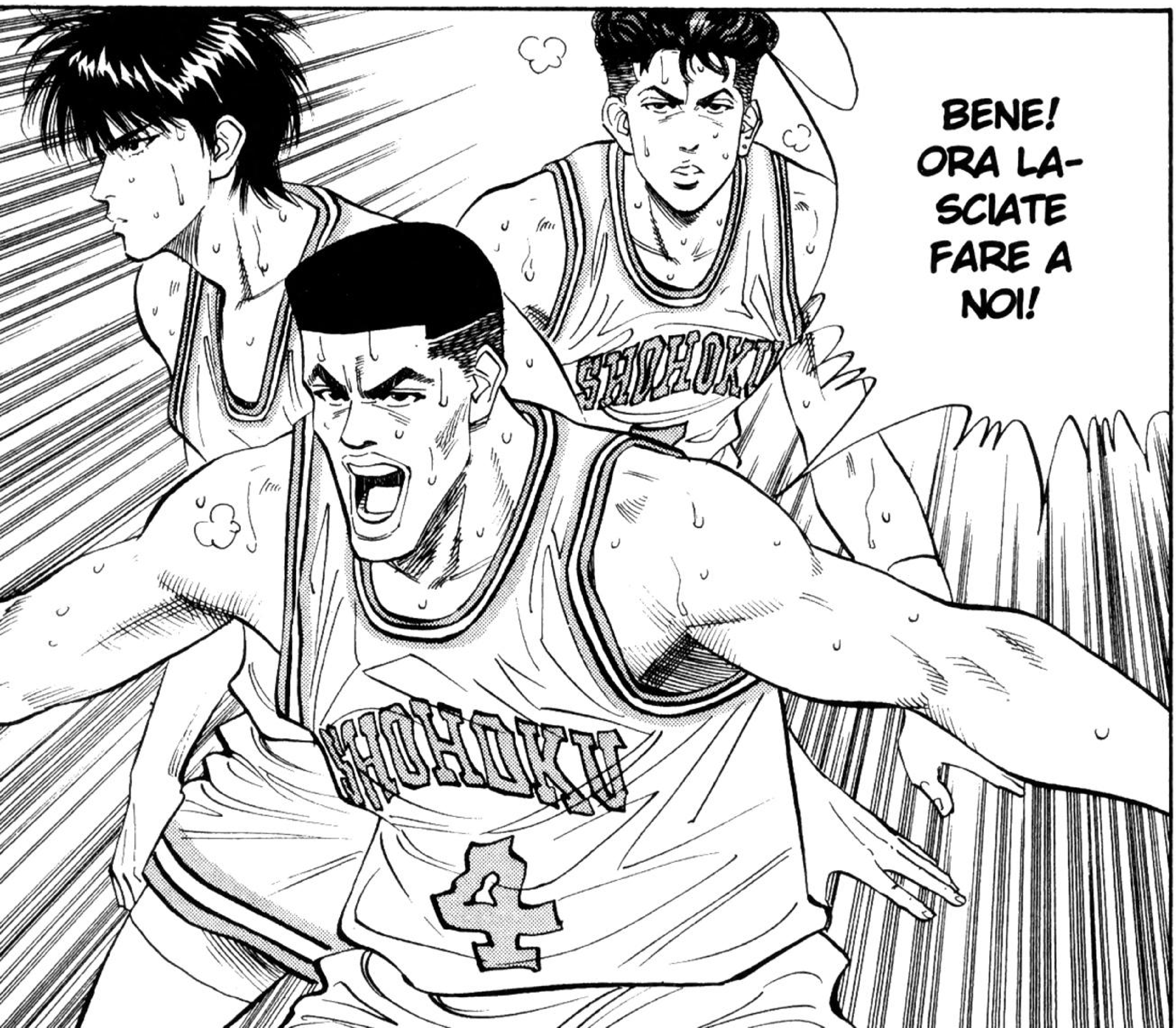
SAKU-RAGI!
SAKU-RAGI!
WAAAAAAH
SAKU-RAGI!
SAKU-RAGI!
IN-CRE-DIBI-LE...
...
SAKU-RAGI!
SAKU-RAGI!
SAKU-RAGI!
SEI STRAOR-DINARIO, SAKURAGI ...
STRAOR-DINARIO OLTRE OGNI MIA IMMA-GINAZIONE.
UN PO' ALLA VOLTA...
UN PO' ALLA VOL-TA DIVENTI SEMPRE PIÙ FORTE!

BEN FATTO, HANAMICHI SAKURAGI!
COME TI SENTI AD AVER FATTO CANESTRO CON UNA SCHIACCIATA?
...ANCHE SE HAI COMMESSO FALLO...
AYAKO ...
ECCO...
...ERO COME IN TRANCE ...
ANF!
ANF!
OH?
NON MI ASPETTAVO UNA REAZIONE SIMILE...
AH AH! SONO PROPRIO UN GENIO!
IN ESTASI
THUMP
...
ANF
ANF
SENTO IL BATTITO DEL MIO CUORE...
ANF!
ANF!
ANF!
TU-TUM
TU-TUM
TU-TUM
TU-TUM

È COM-PARSO...
...UN ALTRO ELEMENTO NOTEVOLE, EH?
COACH!
DUNQUE FUJIMA STA PER USCIRE DI SCENA...?
COACH DELL'ISTITUTO SUPERIORE KAINAN
RIKI TAKATO



* SPIRITO COMBATTIVO - CLUB DI BASKETBALL - SCUOLA SUPERIORE SHOYO



IN SEGUITO LO SHOHOKU SPREMETTE LE SUE ULTIME FORZE...
...E NEL RESTANTE 1 MINUTO E 50 SECONDI...
...RIUSCÌ A RESISTERE FINO IN FONDO ALL'ATTACCO FURIOSO DELLO SHOYO, CHE CERCAVA DI DIFENDERE IL SUO ORGOGLIO DI SQUADRA NUMERO 2 DELLA PREFETTURA.
BUZZ
FINE DELLA PARTITAAA!
Shoyo
1° T
2° T
Shohoku
WOOOOH
LO SHOYO HA PERSOOO!!

IN SEGUITO LO SHOHOKU SPREMETTE LE SUE ULTIME FORZE…
…E NEL RESTANTE 1 MINUTO E 50 SECONDI…
…RIUSCÌ A RESISTERE FINO IN FONDO ALL'ATTACCO FURIOSO DELLO SHOYO, CHE CERCAVA DI DIFENDERE IL SUO ORGOGLIO DI SQUADRA NUMERO 2 DELLA PREFETTURA.
BUZZ
FINE DELLA PARTITAAA!

Shoyo
1° T
2° T
Shohoku
WOOOOH
LO SHOYO HA PER-SOOO!!

ABBIAMO VINTOOOO !!
WAAAAH
AVANZIAMO ALLA FASE FINALEEE!!

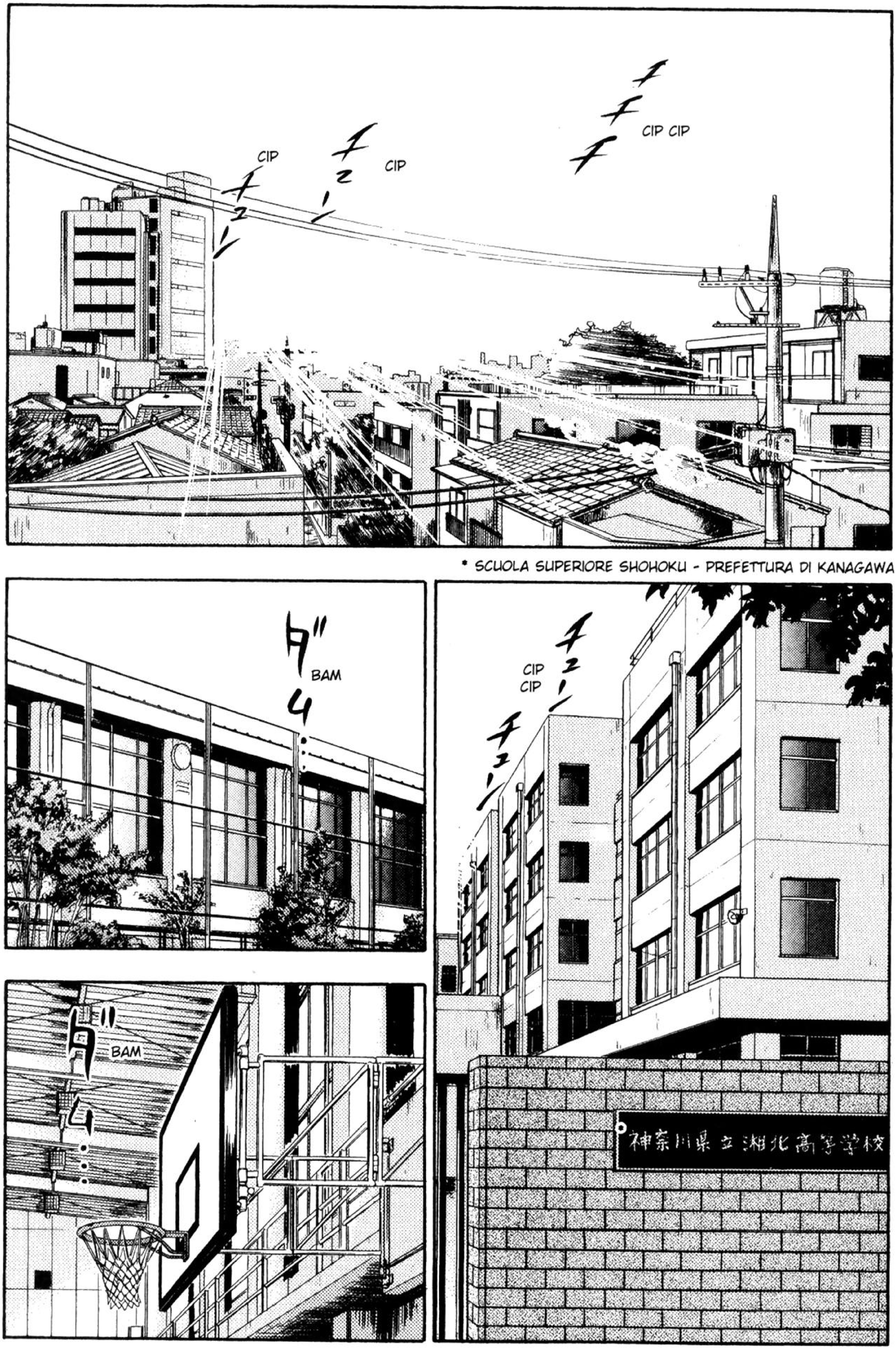
WAAAAH
Shohoku
WAAH
WAAH
WAAH
WAAH
WAAH
WAAH

WAAH
SE FIN DALL'INIZIO FUJIMA AVESSE POTUTO CONCENTRARSI SOLO SUL RUOLO DI GIOCATORE... SE LO SHOYO AVESSE AVUTO UN VERO COACH...
...FORSE IL RISULTATO NON SAREBBE STATO LO STESSO.
PER 62 A 60 LA VITTORIA VA ALLO SHOHOKU!
WAAH
WAAH
GRAZIE A TUTTI.
DAAN

FUJIMA...
COSÌ FINISCE L'EPOCA DI MAKI-FUJIMA...
A KANAGAWA STA PER COMINCIARE L'ERA DELLA RIVALITÀ TRA NUOVI EROI!
FINAL-MENTE HANAMICHI CE L'HA FATTA!
ANCHE SE SOLO PER UN COLPO DI FORTUNA...
CAMPO N. 1 - SPOGLIATOI
BLA BLA
SSHT!
MH?
SCUSATE, ADESSO È VIETA-TO EN-TRARE!
...
ZZZ...
ZZZ...
A PEZZI
ZZZ...
ZZZ...
ZZZ...

SLAM DUNK

La celebrità del giorno



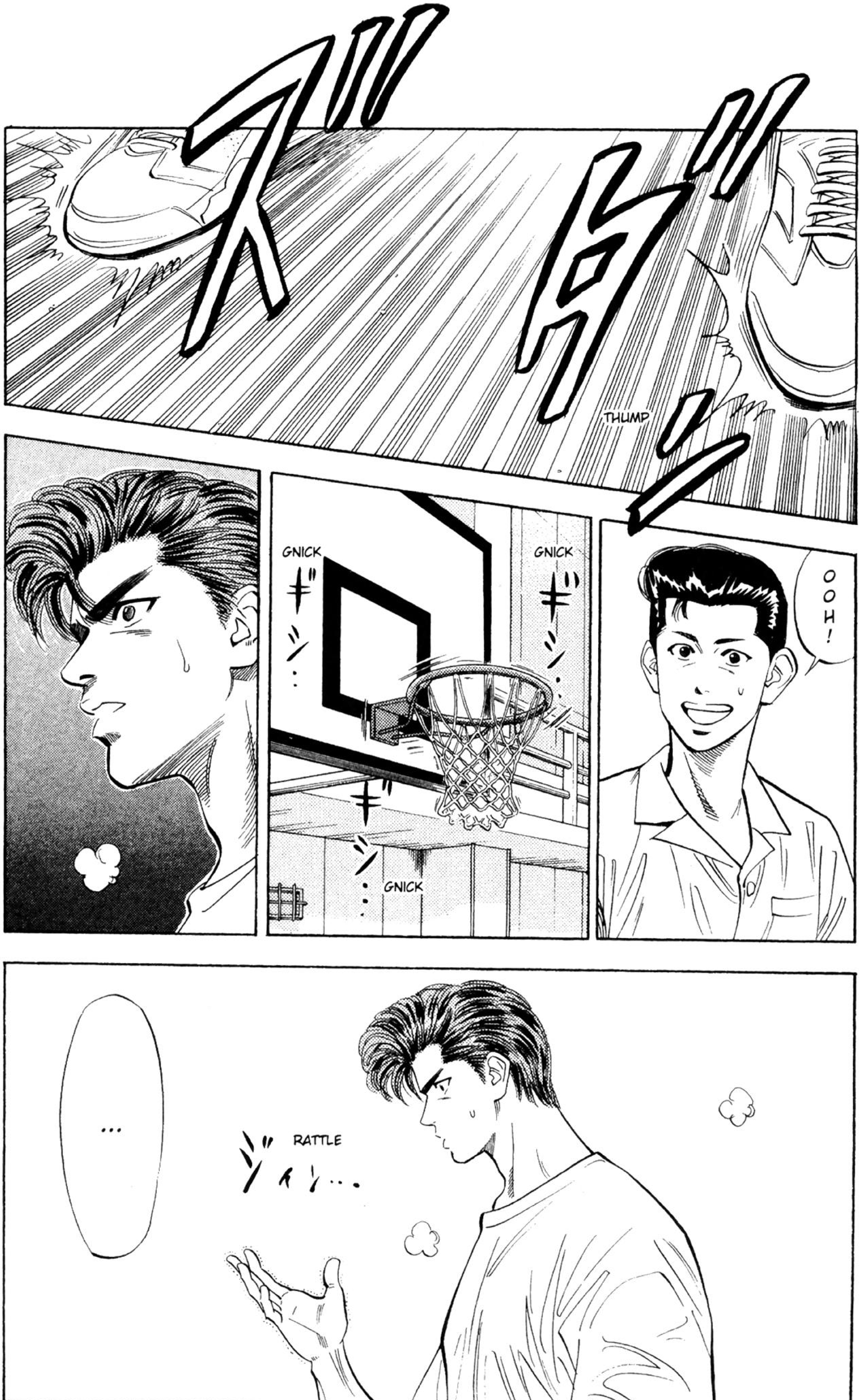
#98 La celebrità del giorno

"SAKURAGI, SAI COS'È UN 'DUNK'?"
"GRANDIOSO, SAKURAGI!!"
"SAKURAGI, DEVI ASSOLUTAMENTE ENTRARE NEL CLUB DI BASKET!!"
"D... DICI?"
"SÌ, È COSÌ! ASSOLUTISSIMAMENTE!!"
EHI, HANAMICHI, CHE FAI LÌ IMPALATO CON LO SGUARDO ASSENTE?
ACCIDENTI A TE... ANCHE SE NON RIUSCIVI A DORMIRE E TI SEI ALZATO ALL'ALBA, PERCHÉ HAI COSTRETTO PURE ME A FARTI COMPAGNIA?!
OPLÀ!
TIRO DA 3 PUNTI!
SWUP

Shoyo
1° T
2° T
Shohoku
60
WAAAAH
FERMALO ANCHE A COSTO DI FARE FALLO, HANAGATA!
TAP
TAP
TAP
TANTO QUELLO LÌ NON È CAPACE DI FARE CANESTRO CON I TIRI LIBERI!
TAP
TAP
UOOOOH!

JUMP
MH?
FHUP

SBRAM
!!


THUMP
OOH!
GNICK
GNICK
GNICK
...
RATTLE

YOHEI, DAVVERO IERI IO...
...SONO STATO PARECCHIO FORTE?
NON HAI SENTITO LE URLA DEL PUBBLICO CHE TI ACCLAMAVA?
...
...
...
BAM

IO...
...SONO DIVENTATO BRAVO, PARE!
AH AH!
NATURALE, SEI UN GENIO, NO?
AH AH!
AH AH AH AH AH!
AH
AH
AH
AH
AH
BAM
BAM
GIÀ, PER FORTUNA HO UN TALENTO NATURALE!!

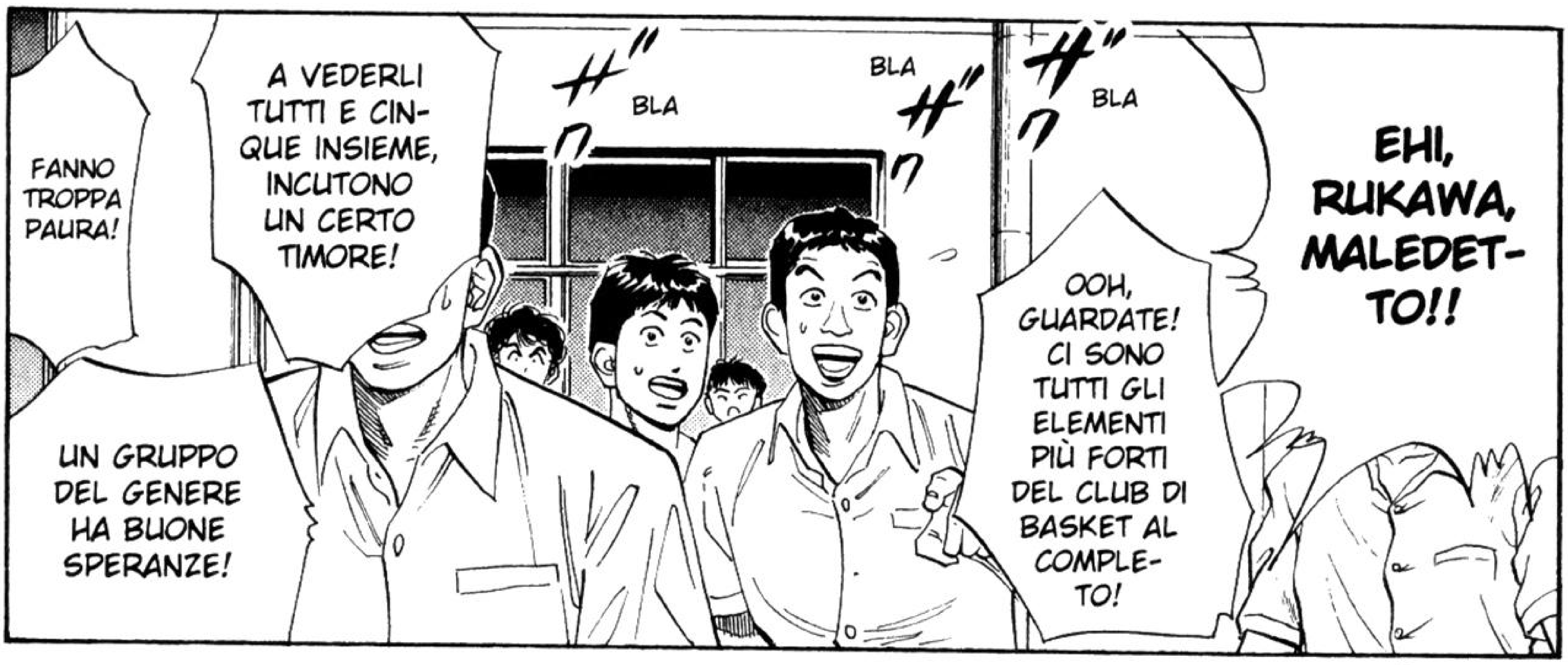
OH ?!
AH!
HARUKO!
& GORI.
HARUKO, MI HAI VISTO IERI?
CHE SUCCEDE? COME MAI TI ALLENI A QUEST'ORA DEL MATTINO? VUOI RIMEDIARE PER LE ESPULSIONI IN 5 PARTITE DI SEGUITO?
UH! TU, PIUTTOSTO, COME MAI COSÌ PRESTO...?
IO LO FACCIO TUTTE LE MATTINE!
SAKURAGI, SCOMMETTO CHE SEI GASATISSIMO PER L'AVANZAMENTO ALLA FASE FINALE, VERO?
ANCH'IO, QUANDO HO VISTO IL GIORNALE, MI SONO ENTUSIASMATA PARECCHIO!

STU...
STUPIDA!
EH?
FIGURATI SE LUI LEGGE I GIORNALI!
CHE? NON L'HAI ANCORA VISTO?
IL GIORNALE?
ズ
SCANSA
1992
Torneo scuole superiori
Preliminari di prefettura
18a edizione
Kanagawa
(15)
Stabilite le 4 squadre che si qualificano per la fase finale.
Pallacanestro maschile
LO SHOYO VIENE SCONFITTO
In alto: il giocatore Hanamichi Sakuragi, #10 dello Shohoku, che segna con una splendida schiacciata.
In basso: il giocatore Nagano, #7 del liceo Shoyo.
TA-DAN

BLA
ザワ
ザワ
BLA
EDIZIONE STRAORDINARIA!
BLA
MH?
CHE SUCCEDE?
EDIZIONE STRAORDINARIA!
BLA
BLA
神奈川県立湘北高
* SCUOLA SUPERIORE SHOHOKU - PREFETTURA DI KANAGAWA
AH, QUESTO!
CO-S'È?
EDIZIONE STRAORDINARIA!
TAP
EDIZIONE STRAORDINARIA!
OH, È IL GIORNALE DI OGGI!
UNA FOTOCOPIA.
L'HO VISTO, L'HO VISTO!
INCREDIBILE, EH? IL CLUB DI BASKET SI È QUALIFICATO A TESTA ALTA PER LA FASE FINALE!
FLIP
CERTO CHE QUESTA FOTO È ECCEZIONALE, EH?
!
È SAKURAGI DEL 1°!
BLA
BLA
QUESTA È UNA COSIDDETTA SCHIACCIATA, VERO?

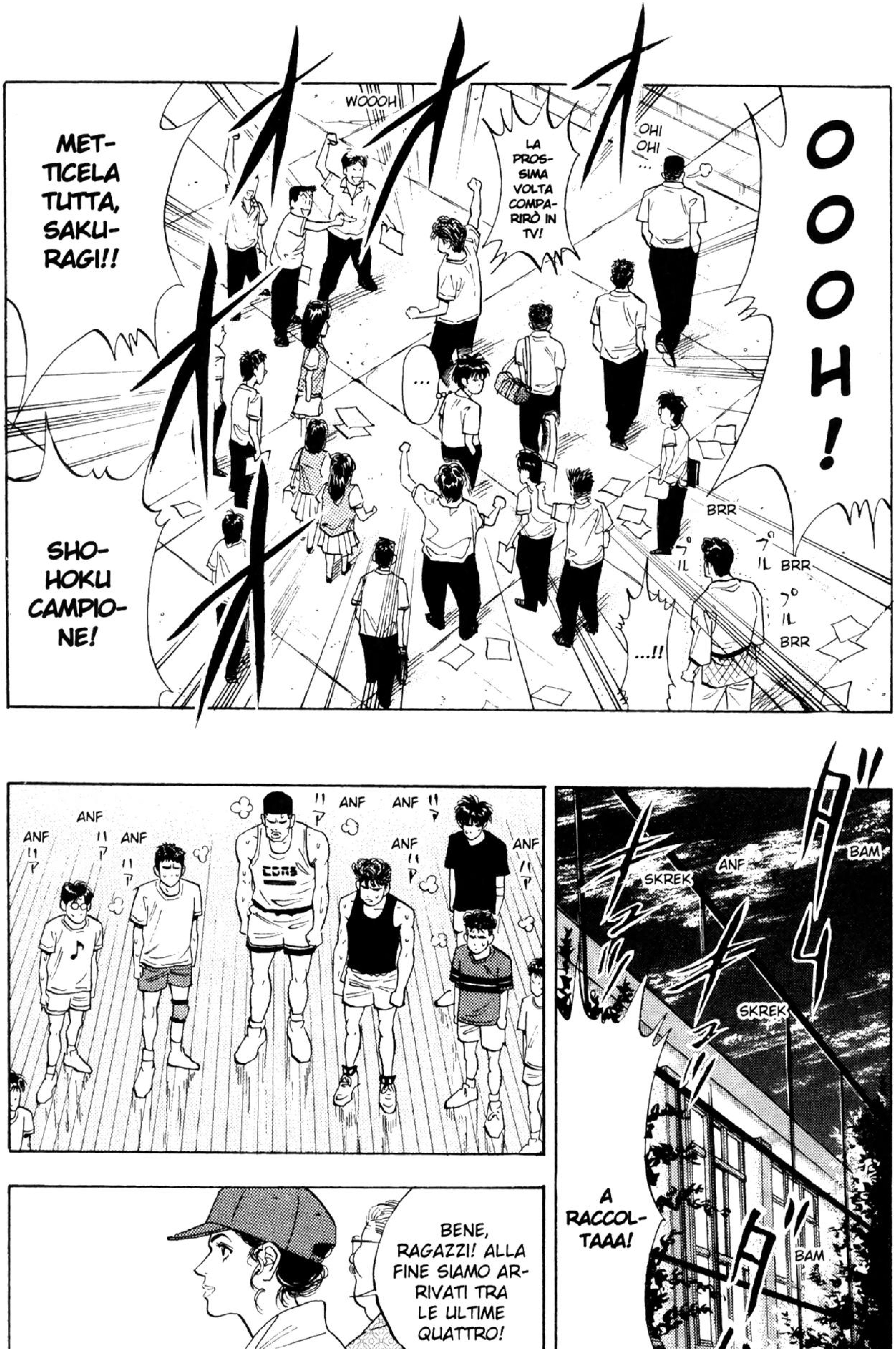
È ADDIRITTURA SUL GIORNALE, INCREDIBILE!
ORMAI È UNA VERA E PROPRIA CELEBRI-TÀ!
BLA ザワ BLA
ザワ
...
FA STRANO PENSARE CHE UNA PERSONA COMPARSA SUL GIORNALE SIA NELLA NOSTRA STESSA SCUOLA!
UH UH UH... DAVVERO?
QUINDI NON ERA SOLTANTO UN IDIO-TA?
BLA BLA ザワ ザワ
NON SA-PEVO CHE GIOCASSE A BASKET SE-RIAMENTE!
...!!
EHI, VOI! BASTAR-DI!!
STRIP
IIIH!
UAAAH! È...È LA CELEBRI-TÀ?!
!!

SDONK
NON MONTARTI TROPPO LA TESTA!
!!
COS'È QUESTO BACCA-NO?
MH? CHE ROBA È?
DANNA-ZIONE! COME OSA TRATTARE COSÌ UNA CELEBRI-TÀ?!
DLIN DLIN
GWOH?!
STUMP


EHI, RUKAWA, MALEDET-TO!!
BLA
OOH, GUARDATE! CI SONO TUTTI GLI ELEMENTI PIÙ FORTI DEL CLUB DI BASKET AL COMPLE-TO!
BLA
BLA
A VEDERLI TUTTI E CIN-QUE INSIEME, INCUTONO UN CERTO TIMORE!
FANNO TROPPA PAURA!
UN GRUPPO DEL GENERE HA BUONE SPERANZE!

AKAGI! QUEST'AN-NO DOVETE ANDARE ALL'INTER-HIGH!
WAAH
CHE SUCCE-DE...?
WAAH
FORZA, CLUB DI BASKET!
WAAH
WAAH
QUEST'ANNO POTETE FAR-CELA!!

SAKURAGI! ANCHE IERI SEI STATO DI NUOVO ESPULSO, EH?
UMPF! ESPELLERE PER COSÌ POCO... NON CREDI CHE SIA UNO SPORT PER RAMMOLLITI?
TAP
NON ESALTARTI TROPPO, CLUB DI BASKET!
KRUSH
ENTRA NEL CLUB DI JUDO, SAKURAGI!
ADESSO FAI ANCORA IN TEMPO!
DAN
GUARDA CHE IL SOTTOSCRITTO CONDURRÀ LA SQUADRA DI BASKET ALLA VITTORIA DEL TORNEO!!


OOOOH!
OHI OHI ...
LA PROSSIMA VOLTA COMPARIRÒ IN TV!
WOOOH
METTICELA TUTTA, SAKURAGI!!
...
BRR
BRR
BRR
...!!
SHOHOKU CAMPIONE!
BAM
ANF
SKREK
SKREK
A RACCOLTAAA!
BAM
ANF
ANF
ANF
ANF
ANF
ANF
ANF
BENE, RAGAZZI! ALLA FINE SIAMO ARRIVATI TRA LE ULTIME QUATTRO!

NEL GIRONE A HA VINTO L'ISTITUTO KAINAN CON 150 PUNTI. NEL GIRONE C, IL RYONAN HA OTTENUTO UNA VITTORIA SCHIACCIANTE.
E POI CI SARANNO ANCHE LO SHOHOKU DEL GIRONE B E IL TAKEZATO DEL GIRONE D A COMBATTERE NELLA FASE FINALE.
IL KAINAN HA SEGNATO 150 PUNTI? CONTRO UNA SQUADRA ARRIVATA TRA LE MIGLIORI 8...?
TSK!
ANCHE NOI ABBIAMO BATTUTO LO SHOYO!
GIÀ... SAKURAGI, D'ORA IN AVANTI SARÀ IMPORTANTE AVERE QUELLO SPIRITO.
VECCHIO!
SE NON AVETE IL DESIDERIO DI VINCERE, NON POTRETE COMPETERE CON IL KAINAN E GLI ALTRI.
RISCHIERESTE DI SUBIRE UN DANNO PSICOLOGICO TALE DA CONDIZIONARE LA VOSTRA FUTURA VITA DA CESTISTI.
...!!

7 – Shohoku VS Shoyo (Fine)

FOCUS MARZO 2020

PLANET manga

KIKKIRIKILLER 1, 2, 3, 4, 5 (di 5) (ANCHE CON COFANETTO)

Morti sadiche e **colpi di scena** in un **horror brutale** e **grottesco**. I cinque volumi della miniserie **contemporaneamente in uscita**. Anche in uno speciale **cofanetto raccoglitore...** ***da asporto***! Dal 27 febbraio.

ALL YOU NEED IS KILL COMPLETE EDITION

In un'**unica soluzione** i due volumi del manga sceneggiato da **Ryosuke Takeuchi** per i disegni di **Takeshi Obata** (***Death Note***, ***Platinum End***) tratto dall'omonimo romanzo di **Hiroshi Sakurazaka**. Dal 27 febbraio.

ENIDEWI – ENIALE & DEWIELA 1, 2, 3 (di 3) (ANCHE CON COFANETTO)

Fra un **angelo** e un **demone** non potrà mai esserci tregua! Da **Kamome Shirahama**, l'autrice di ***Atelier of Witch Hat***, una brillante **miniserie pop**... tutta in un colpo! **Anche in cofanetto.** Dal 12 marzo.

ONE-PUNCH MAN 1 DISCOVERY EDITION

One-Punch Man **inizia qui!** Riedizione del **primo numero** del fumetto con il protagonista dal pugno più potente del mondo al **prezzo speciale di € 1,00** e con un'esclusiva **copertina variant**. Dal 19 marzo.

RAGNA CRIMSON 1

Terrificanti **draghi** seminano **morte e distruzione** nel mondo. Come affrontarne il **potere demoniaco**? Paradossi temporali e **combattimenti all'ultimo sangue** in un adrenalinico **dark fantasy**. Dal 19 marzo.

STAR WARS – LOST STARS 1 (di 3)

L'**adattamento a fumetti** del **romanzo** ***Star Wars – Lost Stars***, il best seller che esplora grazie a **contenuti inediti** il periodo che va dal ***Ritorno dello Jedi*** al ***Risveglio della Forza***. Dal 19 marzo.

SOMALI E LO SPIRITO DELLA FORESTA 2

Alla ricerca di un **libro perduto** nella città delle streghe! **Somali** e il **golem** conosceranno la storia di **Feodora** e **Paraiso** e di un passato in cui **l'umanità** non era prossima a **estinguersi**... Dal 19 marzo.

INIO ASANO – SHORT STORIES

Mostri incompresi, inquinamento senile, lampi di empatia e baratri di solitudine... **Tredici stranianti storie brevi** in un **volume unico** dedicato agli appassionati del **grande manga d'autore**. Dal 26 marzo.

Panini Comics
www.paninicomics.it

Tutte le informazioni e le news su titoli e collane Planet Manga nella rivista ANTEPRIMA e sul sito www.paninicomics.it

Ironia, subculture, paradossi e sentimenti. Trasgredendo ogni regola…

PLANET manga

Un'irresistibile opera pop.
Vincitrice del Web Manga General Election e prima nella classifica di *Kono Manga ga Sugoi!*. Da questa serie un adattamento anime e un film live action.
In fumetteria

PANINI COMICS
www.paninicomics.it

Wotaku ni Koi wa Muzukashii © 2015 Fujita/Ichijinsha Inc.

ATTENZIONE

Questo fumetto si legge come in originale:

da destra verso sinistra, partendo dall'ultima pagina.

Andate quindi in fondo all'albo per iniziare la lettura!

STORIA E DISEGNI
TAKEHIKO INOUE

Traduzione
Manuela Capriati

Lettering
Acrobat

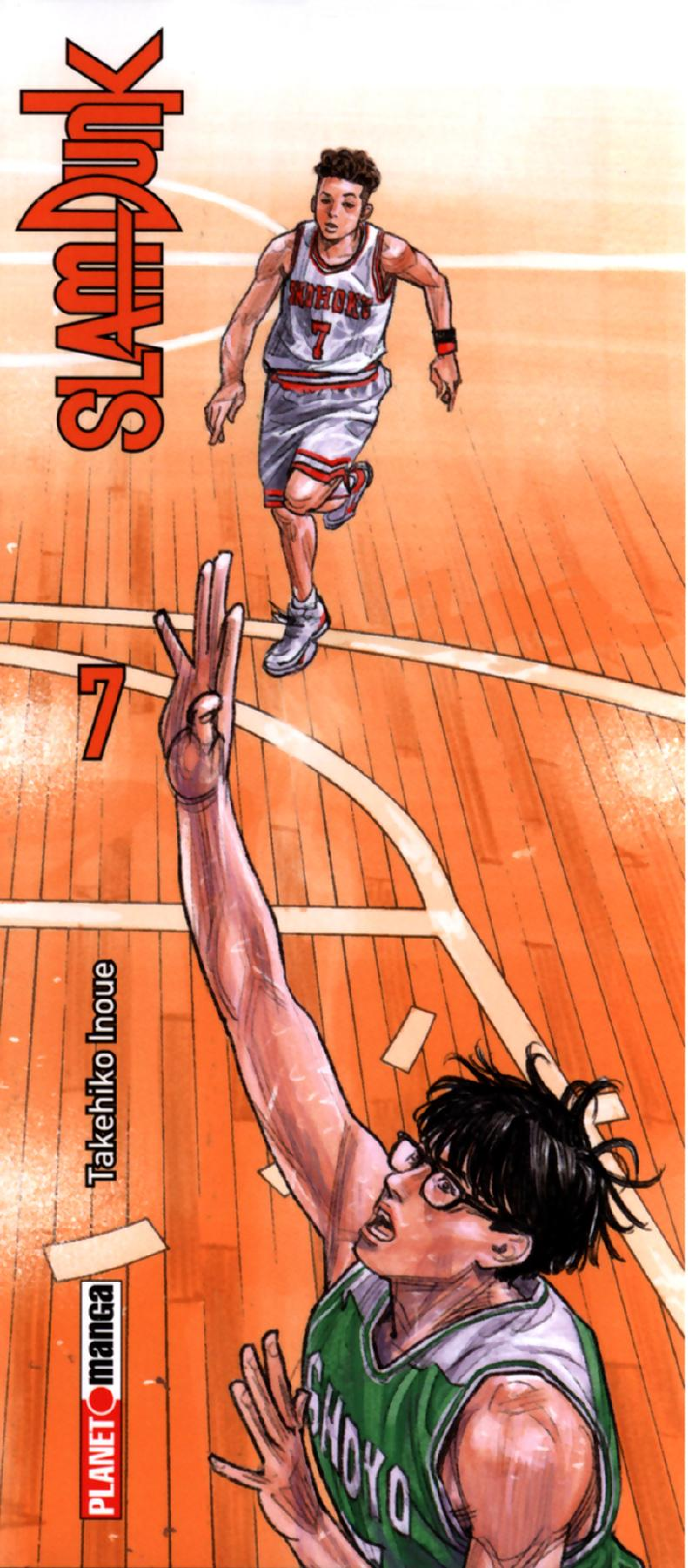
Edizione italiana a cura di
Francesca Romana Guarracino

Slam Dunk 7 è una pubblicazione di Panini S.p.A. Redazione e direzione: Panini Comics, viale Emilio Po 380, 41126 Modena. www.paninicomics.it Stampato presso LEGO - 38015 Lavis - Trento. Distribuzione per il circuito librario: Pan Distribuzione, via Cesare Della Chiesa 219, 41126 Modena (telefono 059.382.111).
SLAM DUNK © 1992, 2020 by Takehiko Inoue and I.T. Planning, Inc. All rights reserved. Translation by Panini S.p.A. Published by Panini S.p.A. Under the Exclusive License and Authorization of I.T. Planning, Inc.

Amministratore delegato **Aldo H. Sallustro** Direttore editoriale **Marco M. Lupoi** Direttore mercato Italia **Alex Bertani** Marketing **Renato Franchi, Enrico Battilani, Serena Gubbelini, Simona Bruni, Andrea Guidetti** Publishing manager Italia **Sara Mattioli** Coordinamento editoriale **Alessandra Marchioni** Redazione **Marco Bazzocchi** (caporedattore), **Sonia Minen, Enrico Ferraresi** (coordinamento promo e Web), **Paola Locatelli** (responsabile linea grafica), **Sara Martelli, Valeria Silingardi** Ufficio licensing **Elisa Panzani** Art director **Mario Corticelli** Ufficio materiali e fornitori **Alessandro Nalli** (coordinamento), **Mario Da Rin Zanco, Valentina Esposito, Luca Ficarelli, Simone Guidetti, Linda Leporati, Ivano Martin, Fabio Melatti**
Hanno collaborato **Donatella Sedda, Serena Ghidoni**

SLAM DUNK 1/6 (€ 7,00 cad.) e gli altri volumi arretrati della linea editoriale PLANET MANGA possono essere acquistati su www.paninicomics.it e www.pandistribuzione.it pagando con carta di credito Visa/Mastercard o con bollettino postale. Per spese di spedizione, modalità di acquisto e disponibilità aggiornata degli albi consultare sui siti la sezione SHOP/ACQUISTA ONLINE.

FSC
www.fsc.org
MIX
Paper from responsible sources
FSC® C115044



Il torneo di qualificazione all'inter-high è iniziato. Lo Shohoku dà prova di grande crescita e avanza partita dopo partita. Per accedere alla fase finale va vinta una sfida impossibile: contro il fortissimo liceo Shoyo.

Nuove copertine, nuove traduzioni e una nuova suddivisione dei capitoli per la serie vincitrice del 40° Shogakukan Manga Award come Miglior Shonen.

IL MANGA SPORTIVO PIÙ FAMOSO DI SEMPRE

Edizione italiana · € 7,00

ISBN 978-8891293374

SEGUITECI SU @WICKED_MANGA

Il torneo di qualificazione all'inter-high è iniziato. Lo Shohoku dà prova di grande crescita e avanza partita dopo partita. Per accedere alla fase finale va vinta una sfida impossibile: contro il fortissimo liceo Shoyo.

Nuove copertine, nuove traduzioni e una nuova suddivisione dei capitoli per la serie vincitrice del 40° Shogakukan Manga Award come Miglior Shonen.

IL MANGA SPORTIVO PIÙ FAMOSO DI SEMPRE

Edizione italiana · € 7,00

ISBN 978-8891293374
9 788891 293374

Per altri manga seguiteci
su Telegram: @Wicked_Manga